

VIDEOGAME CULTURE

REVISTA MENSUAL | Nº7

EDGE®

PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE

RAREZAS RARE

¿Abrirá Viva Piñata el mercado de los más jóvenes a la 360?

MIEDO BAJO EL MAR

Bioshock se materializa en una decadente ciudad utópica

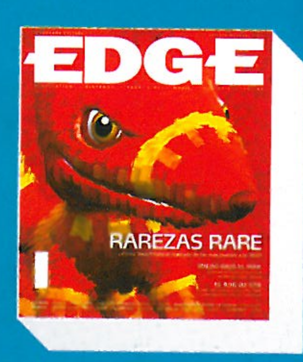
EL ADN DE GTA

El juego libre evoluciona cuando Dave Jones describe cómo es *Crackdown*

LO MÁS NUEVO KANE & LYNCH **GTA: VICE CITY STORIES** BROKEN SWORD **WARHAMER MARK OF CHAOS** TIMESHIFT DEAD RISING **TEST DRIVE UNLIMITED** YAKUZA **GOTHIC 3** LEGO STAR WARS II **CONTACT** GTR2







Viva Piñata es un juego infantil, sí, pero que gustará a mucha más gente que a los niños, también. La apuesta de Microsoft por este tipo de juegos no es algo pasajero, es una estrategia clara para conseguir no solo la satisfacción de sus fans sino también de aquellos que se acercan a probar la videoconsola pensando que su manejo es complicado y sin saber muy bien si les gustará lo que encontrarán.
Por otro lado, en la X06 pude comprobar de primera mano la fuerza con que Microsoft se enfrenta a la campaña de Navidad, renovada además por la ausencia de la Playstation 3. Juegos como *Gears of War* serán sin duda un éxito rotundo. Otros llegarán algo más tarde, pero prometen tanto que merecerá la pena esperar. Alan Wake es uno de los que más espectativa causó en la convención X06 de Microsoft. También damos la bienvenida al sello *Games for Windows*, que hará más sencillo entender qué juegos son para esa plataforma, al igual que las buenas sensaciones que transmiten los equipos de desarrolladores sobre PC y Xbox al facilitarles mucho la tarea el XNA que hará mucho más sencillo pasar un juego de PC a la Xbox.
En la sección *The Making Of* tienes el juego *Impossible Mission*, uno de esos títulos que recuerdo con especial cariño, además de por la época en que jugaba a él, por ser su estilo una auténtica novedad y por el lío que me hacía con los ascensores. No estoy muy de acuerdo con el autor, que comenta que ya no juega y se dedica a otras cosas, ya que los juegos de ordenador son una afición que, cuando la has tenido, a lo largo de tu vida puede que lo hagas con más o menos asiduidad pero seguro que antes o después vuelves a jugar y algún *shooter* te engancha como el primer día.
Disfruta de los excelentes reportajes de este nuestro/vuestro número siete, como *Bioshock* y *City Hunter*, que es de lo mejor que he visto en mucho tiempo.

AITOR URRACA, DIRECTOR







Diversión en Casa
InFocus
IN72
854x48
IN74
1024x57
IN76
1280x72
HD ready
HDMI™
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE
dvi
digital visual interface
DLP™
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY
No hay nada como el hogar
Para disfrutar de tus juegos, películas o eventos televisivos favoritos.
Conoce la nueva serie Infocus, nunca dejará de asombrarte.
chemison
solo en los mejores distribuidores - chemison@chemison.es - 93 339 5054

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Javier Palazón, Santiago Quiñones, Lola Mayo y Ángel Jiménez.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Rosa Ortega**
rortega@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodriguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 03/07 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

NÚMERO 7

Este mes



¿CÓMO HACER QUE TU JARDÍN 38
florezca? Visita a Rare para descubrir *Viva Piñata*, la imagen irresistible del plan de Microsoft para dominar el mundo



ALGO SE ESTÁ MOVIENDO 44
Nintendo busca nuevos jugadores y utiliza el pensamiento lateral. Primero fue con la DS y ahora con la Wii



TERROR SUBMARINO 48
La vida en el fondo marino le ha dado a Ken Levine algunas ideas nuevas. Aquí habla sobre *Bioshock* y los puzzles



CITY HUNTER 54
Crackdown es de la misma mente que creó *GTA*. Su héroe oscila entre la pelea de barrio y la lucha contra el crimen



LA SEMILLA DE UNA IDEA 66
El TodoSim de Will Wright prueba que hasta el roble sale de la bellota. Y que 11 patas son también divertidas

Todos los meses

8 Start
Noticias, entrevistas y más

22 Primicias
Lo último que se está preparando

24 Cosas sobre Japón
Qué sucedió en el Tokyo Game Show

92 Va de retro
El poder dorado de *Guardian Heroes*

96 The Making Of…
Impossible Mission

100 Creadores
Codemasters

102 A fondo
Nuevos lanzamientos de modelado en 3D

104 El progreso de Yak
Jeff Minter se come el coco

106 La columna de Guest
Tim Guest explora la publicidad *online*

108 Biffovision
El alegre síndrome del tunel carpiano, con Mr Biffo

110 Fórum
El correo y Crashlander



SUMARIO

CONTINUACIÓN

Lo más



KANE & LYNCH: DEAD MEN — 360, PC — 28

GTA: VICE CITY STORIES — PSP — 30

BROKEN SWORD: TAOD — PC — 32

BIT GENERATIONS — GBA — 34

WARHAMMER: MARK OF CHAOS — PC — 35

TIMESHIFT — 360, PC — 36

COLIN Mc RAE:DIRT — 360, PC, PS3 — 36

Nuevo

DEAD RISING — 360 — 74

TEST DRIVE UNLIMITED — 360, PC, PS2, PSP — 76

EVERY EXTEND EXTRA — PSP — 82

STAR FOX COMMAND — DS — 83

GTR2 — PC — 85

LEGO STAR WARS II — 360, GBA, DS, PC, PS2, PSP — 86

RHYTHM TENGOKU — GBA — 89

YAKUZA
PS2 78

GOTHIC 3
PC 80

SAINTS ROW
360 84

CONTACT
DS 87

BULLET WITCH
360 88

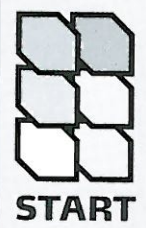
MARIO HOOPS 3-ON-3
DS 89

MGS 3: SUBSISTENCE
PS2 90

B-BOY
PS2, PSP 90

BIG KAHUNA REEF
MÓVILES 91

FIFA 2007
MÓVILES 91



START

8 **Google llama a la puerta**
El gigante de las búsquedas empieza a andar en el mundo de los juegos



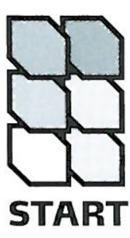
14 **Adiós, camarada**
Análisis de las reacciones a la noticia de que el E3 va a ser más pequeño

16 **Juegos desde Redmond**
Lo más importante del encuentro X06 de Microsoft

18 **Tenis arcade y real**
Así será *Virtua Tennis 3* en las videoconsolas 360 y PS3

19 **Wow se pasa al castellano**
Blizzard se lo pone más fácil a los que no hablan inglés

20 **Bricolaje de juegos**
Microsoft facilita la vida a los *homebrews*, pero tiene un precio


START







INDUSTRY

Google entra en el juego

El imperio del buscador omnívoro empieza a abrirse paso, sin proponérselo realmente, en el mundo del videojuego

Si combinas las dos palabras 'Google' y 'juegos', seguro que te sientes transportado a aquella tarde en que te sumergiste en Google por primera vez. Han pasado ya algunos años desde que el placer de teclear un par de palabras en este buscador con la esperanza de encontrar la combinación que diese sólo un resultado en la búsqueda era un entretenimiento que merecía la pena, y en este tiempo han cambiado muchas cosas, incluido Google. Aquel servicio que cautivó el corazón del mundo entero gracias a su sencilla presentación de datos en estado puro quiere ahora convertirse en canal de televisión (Google Video) y en fabricante de software para oficina (con Google Calendar, Google Spreadsheets y con la reciente adquisición del procesador de textos en web Writely). Google ofrece millones de *blogs* a través de Blogger, servicios de seguimiento de tráfico de webs a través de Google Analytics, y genera millones cada día gracias a su sistema de publicidad Google Adsense. El buscador aspira a organizar tus fotos (Picasa), controlar tus comunicaciones (Google Mail y Google Talk) y colarse directamente en tu PC (Google Desktop). La combinación de todos estos esfuerzos supuso para la compañía unos 6.000 millones de dólares (4.736 millones de euros) en ingresos en la primera mitad de este año. Y ahora también van a producir juegos.

No es que empresas como EA o Capcom tengan nada que temer, pero según Google extiende su radio de acción para alcanzar industrias más novedosas, destaca más su papel en el mundo del juego. Todo empieza con *The Da Vinci Code Quest,* un juego de tablero virtual producido para promocionar la película, creado por Google en colaboración con Columbia Tristar. Adidas Australia también se ha apuntado, con la organización de un concurso de fútbol tipo Trivial apoyado en este servicio de Google, y también puedes poner rumbo a la isla caribeña de Jack Sparrow y sus piratas con un golpe de ratón. Los desarrolladores de juegos han descubierto hace tiempo el tesoro de la información interconectada de Google.

Según Google extiende su radio de acción para alcanzar industrias más novedosas, destaca más su papel en el mundo del juego

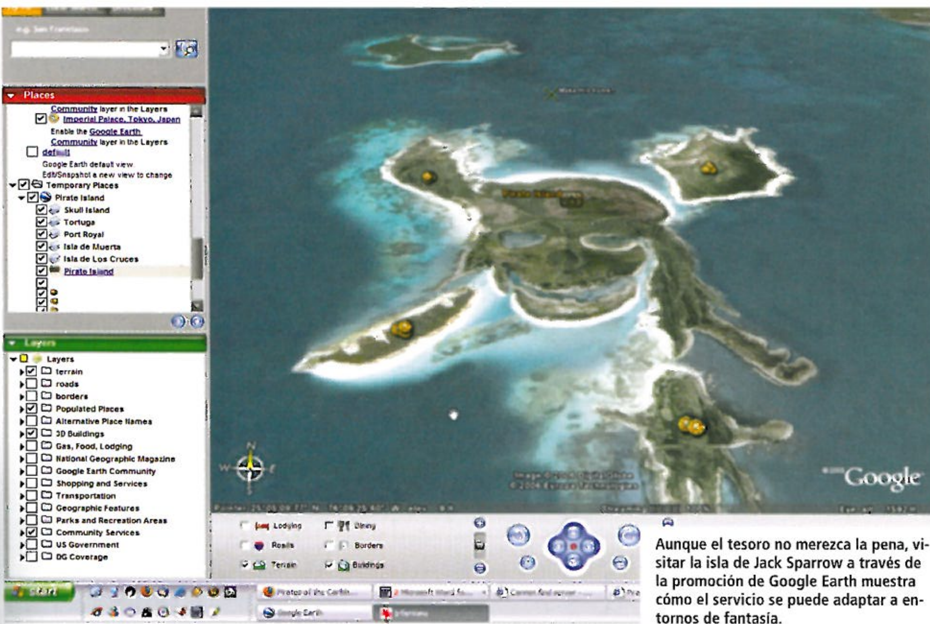
Y resulta que, cuantos más juegos buscas en Google, más encuentras. Dedica algo de tiempo a personalizar tu página inicial de Google y encontrarás versiones de *Pac-Man* y de *Bejewelled,* además de títulos menos conocidos como *Flood It* o *ColorJunction.* Como la filosofía de Google permite que casi todo el software esté disponible de forma gratuita, los creadores independientes de juegos se apresuraron a entrar en acción. Play Google Earth ofrecía premios en metálico a los más rápidos en seguir las pistas, un camino que siguió EarthContest (earthcontest.com). Una hábil copia de *Risk* que pronto recibió un aviso por parte de Hasbro, propietarios del *copyright* del juego, abrió el camino a elaborados juegos de estrategia como *GEWar* (www.gewar.net). Otro clásico juego de mesa dio lugar a una versión prototipo de *Battleships,* que se juega en mares auténticos (http://research.techkwondo.com/blog/julian/240).

Y más popular todavía ha sido *Goggles* (www.isoma.net/games/goggles.html), el simulador de vuelo creado por **Mark Caswell-Daniels,** que utiliza los datos de Google Maps para crear un telón de fondo para un simpático aeroplano. Pero Google no puede presumir de haber inspirado este juego: "La idea se me ocurrió hace bastante, cuando vi *Streetmap* –recuerda Caswell-Daniels, que trabaja actualmente como diseñador y creador de juegos Flash–. Pensé que sería estupendo poder volar sobre el mapa, pero entonces tenía otras cosas entre manos, así que lo dejé y, más adelante, volví sobre ello". Alguien le habló de MSN Maps, pero "no podía descargar esas imágenes a Flash, así que usé los mapas de Google". Gracias a un amigo demasiado entusiasta, el juego se filtró, y Caswell-Daniels se vio desbordado: "Se lo mandó a todo el mundo. Digg lo cogió y unas cuantas webs se vol-



***Goggles* (arriba) es el juego de Google más conocido, pero pioneros como *GEwar* (arriba, izquierda) abrieron el camino a juegos que aprovechan los servicios de Google.**





Aunque el tesoro no merezca la pena, visitar la isla de Jack Sparrow a través de la promoción de Google Earth muestra cómo el servicio se puede adaptar a entornos de fantasía.

vieron locas. Me llamó mi compañía de *hosting* diciéndome: 'Vamos a tener que cambiarte a otro servidor'. Me llamaron de Google para pedirme un currículum y Yahoo! me preguntó por qué no había utilizado sus mapas. Ha sido alucinante".

La pregunta de Yahoo! toca un punto clave: los datos contenidos en Google Maps y Google Earth no pertenecen a Google, sino a distintos proveedores, lo que hace que crear tu propio proyecto basándote en ellos sea un asunto delicado, algo en lo que insiste el gabinete jurídico de Google: "Nos encanta que Google Maps y Google Earth estén inspirando la creación de juegos. Pero cualquier desarrollador debería comprobar las condiciones de prestación de este servicio para asegurarse de que el uso que quieren darle está permitido. Ante cualquier duda, estaría bien que consultasen con Google para explicarnos sus proyectos".

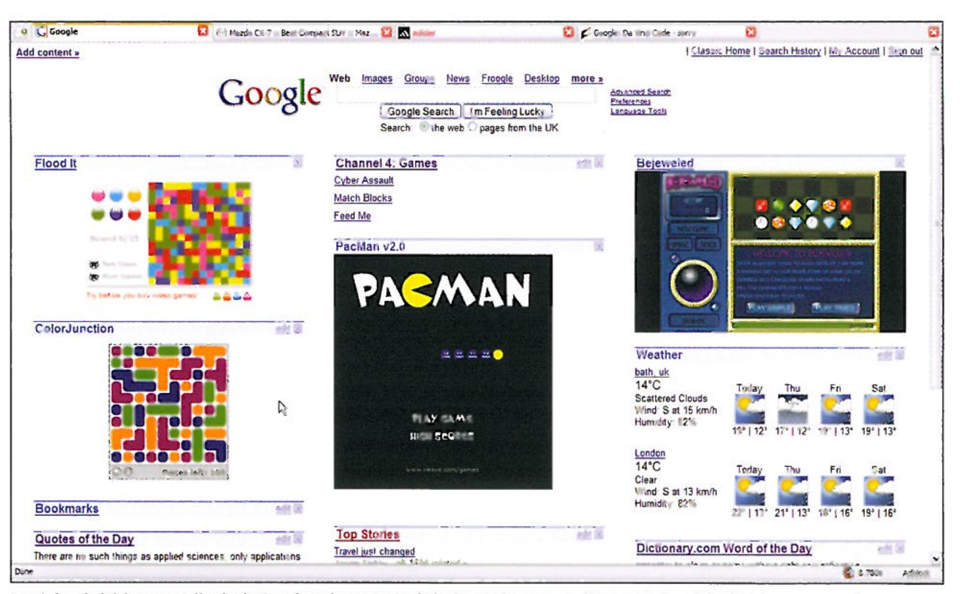
La respuesta de la comunidad de juegos era de esperar. Aunque Caswell-Daniels tienen planes de extender el juego incluyendo "edificios emblemáticos y creando una secuencia de niveles", no es suficiente para saciar la inevitable sed de sangre de los jugadores. "Me mandan e-mails diciéndome '¡nos hacen falta armas nucleares y lanzamisiles!' –cuenta con ironía–, pero yo sólo quería hacer un avioncito de juguete". Es muy loable, pero no evita que los juegos que actualmente se apoyan en los servicios de búsqueda de Google y en sus mapas sean demasiado rudimentarios para competir con proyectos de juegos más logrados. ¿Lograrán ser algo más que un mero pasatiempo?

La respuesta está en SketchUp (www.sketchup.com), otro de los productos de software gratuito de Google. "Para explicárselo a los no iniciados –dice **Engin Yilmaz,** director de marketing–, diremos que es para cualquiera que quiera ver en 3D, con el mínimo de conocimientos, y compartir esa visualización rápida y fácilmente con sus colegas y clientes". En la práctica, SketchUp utiliza el proceso de creación de modelos en 3D y lo convierte en algo poco más complicado que garabatear en un papel. Los primeros dibujos pueden salirte torcidos, pero en menos de diez minutos lo tendrás dominado. Y, si no estás seguro de por dónde empezar, SketchUp proporciona una amplia variedad de modelos creados en el 3D Warehouse de Google http://sketchup.google.com/3dwarehouse), compartido gratis con otros usuarios de SketchUp. SketchUp está completamente integrado con Google Earth, de forma que los modelos pueden descargarse y colocarse en el mundo real, para que puedas ver cómo quedaría *in situ* tu casa ideal, o hacer desfilar a un ejército de tijeras por el Paseo de la Castellana, por ejemplo.

Las posibilidades de crear juegos de destrucción diseñados con SketchUp y colocarlos en los mapas de Google Earth son enormes. Conectado en red automáticamente, reconocible instantáneamente y rápidamente personalizable, Google Earth es como un lienzo en blanco increíblemente adaptable. Y funciona bien con otro sector emergente del mundo del juego –los juegos semi "reality" popularizados por *I Love Bees, l*a promoción de *Halo 2*–. Con gran capacidad para procesar coordenadas GPS, abre le camino a juegos en los que los seres del mundo real se pueden representar gracias a avatares creados con SketchUp que se mueven sobre la superficie de Google Earth.

La comunidad de diseñadores profesionales de juegos ya ha destacado estas herramientas tan fáciles de usar (además de gratuitas o muy baratas) pero que pueden tener grandes consecuencias. El personal de Real Time Worlds describe estos sistemas como: "la herramienta más avanzada de diseño de niveles", según Sai Ton Man, diseñador en Ninja Theory, que incluye SketchUp en su lista de las herramientas de software con las que los diseñadores de juegos deberían familiarizarse.

Y el *blog* oficial de Lionhead reseña la importancia vital de SketchUp en la creación de los elaborados mundos de *Fable 2*. En un tiempo en que cada vez se insiste más en la importancia de una



La página de inicio personalizada de Google es lo contrario de la depurada presentación que atrajo originalmente a sus usuarios, pero para los que disfrutan del desorden hay juegos que merecen la pena. Es improbable que el inevitable despliegue de *Pac-Man* o *Bejeweled* te apasione, pero *Flood It* (arriba a la izquierda) y *Colorjunction* (abajo a la izquierda) ocuparán tus ratos libres cuando estés parado.

Entra en el 3D Warehouse y lo primero que encontrarás que no sea un coche, un árbol, un edificio o una persona es a Godzilla, creado por un usuario llamado "cube3". Descarga el modelo en Google Earth, y podrás ver cómo aterroriza a Tokyo. Pero descárgalo sobre el trabajo de otro usuario anónimo de SketchUp y se convertirá en un inesperado regalo situado en lo alto del castillo de la Princesa Peach.

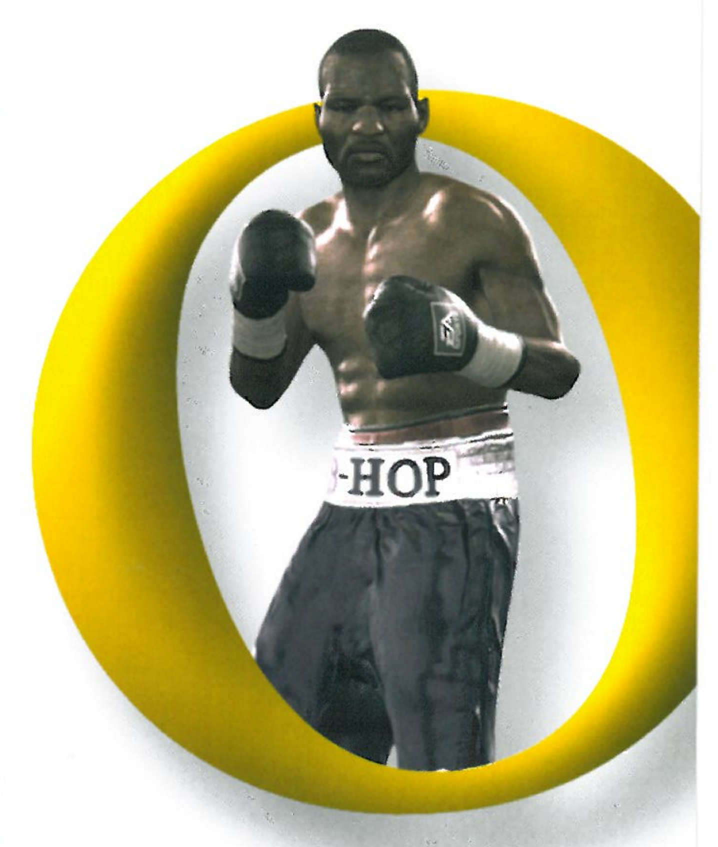
cuidada preproducción, dado el aumento de costes y riesgos de los proyectos de juegos, cada vez se reconoce más su utilidad como herramienta rápida de creación de prototipos. Y, mientras los equipos de trabajo crecen, se precisa una mayor especialización y los distribuidores intervienen cada vez más en el proceso, su valor como herramienta de comunicación es evidente. Desde el diseño de niveles hasta el *story-board* de una escena de vídeo, el sueño de "Un 3D para todos" que propone SketchUp tiene tanto peso en un estudio de diseño de juegos como en el estudio de un arquitecto (que es para lo que se creó la herramienta).

Visitar Google es un poco recorrer una utopía futura. Los que trabajan en su sede de Londres han crecido con la idea de que la tecnología no es sólo una herramienta, sino también un juego

Sin embargo, Yilmaz reconoce que no se trata de una herramienta que pueda competir con softwares de 3D ya establecidos como Maya o 3DS Max, aunque la versión Pro de SketchUp (que cuesta 469 euros) puede importar y exportar archivos compatibles con estos programas de diseño."No pretende desplazarlos –afirma–, sino complementarlos. 3D Studio Max, por ejemplo, es un paquete muy muy potente, pero SketchUp permite al diseñador visualizar de forma muchísimo más rápida, y su flexibilidad supone un importante beneficio en costes y tiempo invertido. SketchUp no suele ser ni el principio ni el final de un proceso; los diseñadores pueden empezar un modelo en SketchUp, y luego trabajar en Photoshop, luego en 3ds Max, y después volver a SketchUp. SketchUp, con los archivos que maneja, se ha convertido en un hilo que conecta los principales programas de visualización existentes".

Durante muchos años, la industria del juego ha anticipado ese tiempo futuro en el que todo el mundo habrá crecido rodeado de juegos, un tiempo en el que todos aceptaremos y entenderemos los juegos. Visitar Google es un poco como recorrer esa utopía futura. Toda la gente que trabaja en su sede de Londres son jugadores de uno u otro tipo, alguien que ha crecido con la idea de que la tecnología no es sólo una herramienta, sino también un juego. Es difícil predecir hasta dónde llegará la integración entre Google y los juegos. ¿Se convertirá 3D Warehouse en un centro en el que los diseñadores podrán ganarse la vida vendiendo sus creaciones? ¿Evolucionará hasta convertirse en un espacio común para que cada juego no necesite diseñar todo desde el principio, sino cogerlo de allí? ¿Logrará la biblioteca de Google Video, llena de *speed-runs,* desbancar a sus rivales y socavar los archivos de IGN y GameSpot? Todavía es demasiado pronto para decirlo, pero lo que está claro es que Google es ya un elemento en juego.

Y, si lo dudas, es que no tenías los ojos muy abiertos cuando descargaste la primera edición de Google Talk. Escondida en los créditos estaba la siguiente sorpresa: "Juega 23 21 13 16 21 19 . 7 1 13 5". Rompe el código, "añade wumpus.game" a tu lista de amigos y habrás entrado en la versión online del mítico juego de 1972 *Hunt The Wumpus.* ¿Puede una compañía presentar más claramente sus credenciales de jugador?





MERCURY MELTDOWN
¡PREPARA TU MENTE!
PSP
MERCURY MELTDOWN
3+
www.pegi.info
mercury
80
IGNITION
- Nuevo estilo de gráficos
- Más de 160 nuevos niveles
- Nuevo Modo Wi-Fi para partidas multijugador
- Modo Tutorial
- Posibilidad de descargarse contenidos
- Laboratorios ocultos y diferentes juegos para desbloquear
3+
www.pegi.info
PlayStation.2
PSP
IGNITION entertainment
The Videogame Redefined™
Virgin PLAY
, "PlayStation", " " and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Mercury Meltdown (the Video Game) is TM and © 2005 Ignition Entertainment Limited. All characters, situations and storylines, including the video game concept itself, are © 2005 Ignition Entertainment Limited. All Rights Reserved.© Sony Computer Entertainment Inc. © Ignition Entertainment All Rights Reserved. 'Mercury Meltdown' is a trademark of Ignition Entertainment.
"PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © SNK PLAYMORE. "Neo Geo" is a registered trademark of SNK PLAYMORE CORPORATIO


PlayStation 2
NEOGEO BATTLECOLISEUM
12+
IGNITION
EL MUNDO NEOGEO
ESTÁ EN TUS MANOS.
NOVIEMBRE 2006
NEOWAVE
THE KING OF FIGHTERS
EL KING OF FIGHTER
MÁS COMPLETO.
PlayStation 2
NEOWAVE THE KING OF FIGHTERS
12+
IGNITION



Uno de los aspectos más incomprensibles del anuncio del E3, o más bien de lo oportuno de hacerlo ahora, fue la relativa calma de este año tras la locura de los anteriores.



E3: la resaca

¿Por qué fracasó?, ¿en qué se convertirá?, ¿quién ocupará su lugar?

Los desarrolladores lo necesitaban, los distribuidores lo reclamaban, los consumidores lo pedían, e incluso las chicas de los stands tenían orden de pararlo; en pocas palabras, el E3 tal y como lo conocíamos ha muerto de sobreexposición. Antes del anuncio de que el evento va a sufrir importantes recortes era ya evidente que la situación era insostenible, y la ESA (Asociación de Software de Entretenimiento) lo que hizo fue responder a problemas que venían de lejos. Sony hizo saltar la banca, pero sólo consiguió poner en entredicho su reputación, e incluso sus sonrientes competidores se habrían enfurruñado al hacer cuentas. Los estudios más pequeños, que intentaban desesperados llamar la atención de los inversores, se quedaban perdidos en mitad del jaleo, y los jefes de prensa mandaban una y otra vez la misma información a la red en diferentes formatos, en distintas resoluciones, pero con los mismos tediosos comentarios. Una feria destinada a conectar distribuidores y vendedores tenía que ofrecer algo más.

"Aunque estaba diseñado sólo para medios y profesionales, ya estaba desbordado de gente, y las oportunidades de acercarse a los productos eran ya muy limitadas"

Mientras la ESA anuncia sus planes para un rebautizado E3 Media Festival, que consistirá en una serie de presentaciones más modestas en hoteles, la gente de la industria envía sus pésames. "Tuve una especie de reacción esquizofrénica –cuenta **Björn Sunesson,** diseñador de juegos en el desarrollador de *Metronome* Tarsier–. Mi mitad jugona dijo de forma instintiva: 'pero ¿qué demonios...?'. Poco después, la mitad de desarrollador respondió diciendo: '¡ya era hora!'". Y es una reacción que comparten muchos. "Me quedé atónita –recuerda **Angela Schierholz,** directora de proyecto de la GC (Games Convention) de Leipzig–, aunque los rumores ya nos habían preparado de alguna forma para algo así". La rebelde **Kristien Wendt,** responsable de comunicación, admite: "Obviamente, el evento ha crecido significativamente en los últimos años, pero yo suponía que se estancaría en un futuro cercano".

¿Y por qué no fue así? Quizá haya algo de verdad en la idea de que los minoristas se han consolidado mucho, y que las grandes distribuidoras están encantadas con la posibilidad de encuentros a menor escala, y por eso los llamados 'trade shows' como el E3 y, en menor medida, Leipzig pueden llegar a sobrar. "La GC ha trabajado estrechamente con la industria desde el principio –explica Schierholz–. Cuenta con un consejo asesor muy activo, y hacemos un amplio seguimiento a los expositores y a los clientes en cada evento. La cobertura mediática no se analiza sólo desde el punto de vista cuantitativo, sino también desde el cualitativo. Sólo así es posible asegurar que un evento como la GC cumpla las necesidades y exigencias de sus clientes: las empresas expositoras, los compradores, el público y los medios".

Aunque se rumoreaba que el desequilibrio coste/beneficio estaba detrás del comunicado del E3, la ambigua explicación que dio la ESA sugería más. Tomando en serio los rumores, preguntamos a Wendt si no hubiera sido una estrategia más productiva y más beneficiosa transformar el E3 en un encuentro para consumidores. "Probablemente no, pues, aunque estaba diseñado sólo para medios y profesionales, la feria estaba ya desbordada de gente, y las oportunidades de acercarse realmente

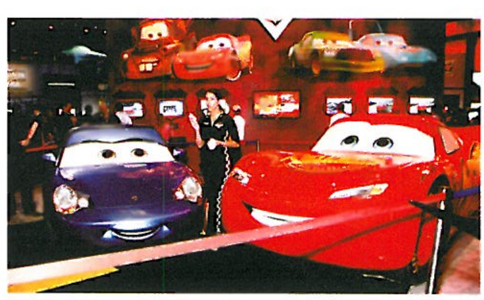
OUT THERE



GRACIAS POR LOS RECUERDOS

Si eres un fanático de *Silent Hill*, pero todavía no lo tienes todo, es decir, si tus estanterías no exhiben con orgullo el DVD *Lost Memories* ni el *Silent Hill Experience*, el trabajo que están haciendo en Translated Memories podría convertirse en tu particular callejón oscuro rodeado de vallas metálicas. Los fans han estado trabajando con distintos materiales: aquellos que nunca ha salido de Japón, más el folleto *Lost Memories* que acompañaba a la guía de *Silent Hill 3* (al que la *web* llama *El Santo Grial de Silent Hill*) y también los informes de las víctimas de *The Room*, y lo han traducido todo al inglés. El resumen de toda la historia de la serie será poco más que un recordatorio para algunos, pero también incluye contenidos nuevos, como la historia de los nombres de los personajes, que revela que sus creadores buscaron inspiración en Dario Argento, Troma, Vincent Gallo e incluso en *Lolita*.

● http://www.translatedmemories.com



Las chicas de los stands, el montaje, las instalaciones y los sistemas de sonido, todo contribuyó a disparar el presupuesto de los asistentes al Centro de Convenciones de Los Ángeles. El CES, más grande y más global, también tiene sus excesos, pero controlados y sostenibles.





a los productos eran ya muy limitadas. Si se abriera al público, dada la popularidad de los juegos, iría contra las demandas de los distribuidores".

Esa preocupación principal sobre cuáles son verdaderamente esas necesidades está suscitando cierto debate, sobre todo entre los competidores naturales del E3, que se ven arrastrados por el vacío que deja la feria. Predecir cuál será el evento destinado a convertirse en el próximo "megashow" no es sólo cuestión de tiempo, sino de objetivos e inteligencia. Aunque se han hecho propuestas de forma abierta (El GSTAR, la feria de Corea dirigida al mercado asiático, que se celebrará del 9 al 12 de noviembre) o veladamente (El Penny Arcade Expo de agosto, que, según su director comercial, **Robert Khoo,** no tiene ningún interés en ocupar el trono del E3, aunque "está claramente creciendo en ambición y objetivos"). Entre los candidatos está el Digital Life de Ziff Davis Media en Nueva York, y, por supuesto, Leipzig. Pero, después de haber eclipsado al E3 con el gigante CES, es la Consumer Electronics Association (CEA) quien más ruido está haciendo, con las propuestas más prometedoras.

"El punto de partida es que todavía puede haber un vacío sin cubrir aquí en Estados Unidos –explica **Karen Chupka,** vicepresidenta sénior de conferencias y eventos en la CEA–. La gente participa en las ferias en el mundo entero en busca de publicidad internacional, pero ya sólo en Estados Unidos hay un mercado de juegos tan enorme que sería un error no aprovechar la oportunidad. Lo que demuestra que las ferias de venta funcionan es ver que la gente cuenta con ellas en sus agendas, y cuando no estás un año puedes quedarte fuera".

"En principio –afirma–, sólo hicimos una propuesta general, diciendo que estábamos intentando formar un comité asesor, y pidiéndoles a las



El recientemente creado *Project Offset*, y *The Witcher*, de CD Projekt, son el tipo de proyecto ambicioso que el nuevo E3 podría pasar por alto. Aunque muchos de estos títulos se perdían ya detrás de los stands de sus potenciales distribuidores.







En el sentido de las agujas del reloj desde arriba a la izquierda: Karen Chupka, vicepresidente de conferencias en la CEA, Kristien Wendt, jefa de comunicaciones; Lukasz Mach, experto en comunicación de CD Projekt, y Björn Sunesson, diseñador de Tarsier. No está fotografiada la directora de Leipzig, Angela Schierholz..

partes interesadas que nos contactasen. Ahora tenemos en total unas 40 personas o así, y probablemente sean más, porque también hemos empezado un programa de contactos con algunos de nuestros clientes que participan en el CES Internacional. Si hubiera posibilidades de un movimiento positivo hacia adelante, podríamos estar organizando algo no más allá del año que viene".

"Nuestra intención no es asumir las necesidades del E3, sean las que sean, sino intentar crear algo que lo complemente y que se dirija a aquellos que quizá sienten que el nuevo E3 no cumple sus expectativas". La propuesta, que se supone incluirá a empresas medianas y algo distanciadas, como Majesco y NCSoft, puede incluir o no al público en general. Afirma: "Queremos tener una visión más amplia sobre los juegos y hablar de entretenimiento. Los juegos son mucho más que algo que ocurre en un PC o en otra plataforma: hay tecnologías móviles y otros sistemas. Nuestro papel es en parte apoyar a la industria para que defina lo que quiere que sean los juegos, y con qué aspectos secundarios de los juegos debemos contar. Tratamos de decidir si se tratará de un evento comercial o si estará abierto al consumidor –explica Chupka–. El razonamiento que hay detrás de esta propuesta es que es importante para los pequeños negocios acceder al mercado y, si eliminas ese elemento, estás prescindiendo del espíritu emprendedor y todo lo demás, y por eso nuestro equipo nos ha propuesto dar este paso adelante".



Los optimistas

Aunque esté en un momento crítico, el E3 tiene posibilidades

"A decir verdad, el E3 era para *The Witcher* uno de los momentos clave del año –reconoce Lukasz Mach, responsable de comunicación del estudio polaco CD Projekt–, "En cada E3 nos ganábamos el apoyo de los fans y de la prensa del mundo entero. Aunque es cierto que preparar demos y presentaciones es un problema y lleva un tiempo precioso que podría invertirse en trabajar el propio juego. Antes de cada E3 teníamos que decir a los desarrolladores que dejasen el juego para preparar una estupenda presentación o demo". Pero el estudio Tarsier, de *Metronome* (arriba), no espera que el recorte del E3 tenga un gran impacto. "Habrá menos agobios antes de la feria –admite Sunesson–, y menos gente dedicada a renovar los *browsers*. Esto llevará también a que los compradores estarán más estresados y más cansados, y esto es negativo, pues ya no va a ser fácil venderles nuestras descabelladas ideas invitándoles a comer".

Teletipos



Poltergeist

Sin que haya habido ningún anuncio oficial por parte de la compañía madre Phantom Entertainment (la que fuera Infinium Labs), parece que Phantom Game Receiver ha sido descartado por completo, aunque es difícil que se descarte algo que nunca pareció existir. Ha desaparecido de la *web* de la compañía todo rastro de este dispositivo, y en su lugar se anuncia un simple servicio de descarga para Windows. Si ese mercado, que contaba ya con varios competidores, es o no viable todavía está por ver, lo que sugiere que la esperanza de Phantom Entertainment sigue estando puesta en su elegante y ergonómico *lap-board.*





En esta edición, el marco elegido para la convocatoria fue la ciudad de Barcelona.



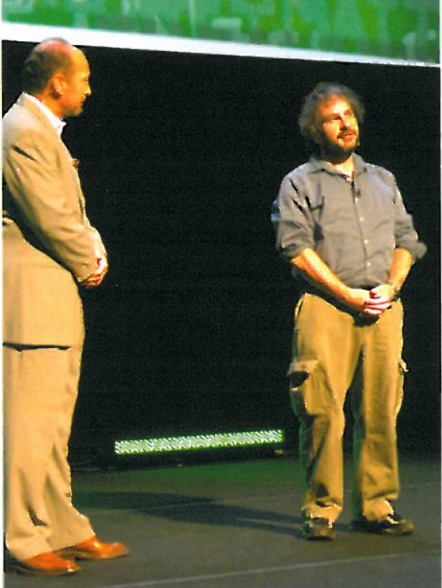
MEDIA

Juega a todo y también en PC

Para niños, jóvenes y no tan jóvenes, Microsoft presento sus novedades para todos los gustos

El famoso director de cine Peter Jackson cuenta: "realizaré videojuegos a medio camino entre las películas y los videojuegos actuales", junto a un Peter Molineux encantado de vérselas con otro cerebro de la creatividad, y claro que para todos es una magnífica noticia que Jackson se apunte a los videojuegos, pero sin olvidar que el principal objetivo ha de ser siempre la jugabilidad y, por tanto, que debe dejar intervenir al jugador en la historia, cambiándola al gusto del jugador más que ser un simple espectador, como en sus películas. Hay que esperar a que salgan esos magníficos juegos para seguir opinando.

Los dos Peter fueron de lo más celebrado en las escasas 24 horas que duró el evento de Microsoft, dividido en dos partes: la presentación general a los medios en el Teatro de Cataluña y las presentaciones y entrevistas más personalizadas del día siguiente. Sin olvidar la estupenda fiesta de por medio, que a buen seguro dejo un recuerdo agradable de España a los invitados. Más de 470 periodistas de todo el mundo a los que hay que añadir la gente de las empresas desarrolladoras de juegos y la gente de Microsoft.







Peter Jackson (director de la saga de *El Señor de los Anillos* y *King Kong)*, fue la sorpresa de la presentación. Reveló, junto a Peter Moore, de Xbox, su intención de realizar videojuegos para 360. Moore, además de dar a conocer juegos que verán la luz próximamente, dejó claro el objetivo de Microsoft para su consola: contar con los mejores juegos en todas las categorías.

Pero lo más divertido tuvo lugar en la segunda jornada, poniendo a prueba la pericia de los participantes en *Gears of War,* sin duda de lo más entretenido, o viendo una previa del juego que saldrá el próximo año de los estudios de Microsoft: Alan Wake, que arrancó los aplausos incondicionales de los escasos diez asistentes a cada sesión, por la originalidad de la propuesta de un planteamiento tipo *trhiller* llevado al extremo y en el que se han cuidado al máximo los detalles del movimiento, los gráficos, los sonidos y la música, para crear un entorno terrorífico. Menos terrorífico pero igual de espectacular o más es *BioShock,* del que puedes leer un completo reportaje en este número, o *Alone in The Dark* que también explota el miedo como argumento del videojuego.

Pero la norteamericana no sólo quiere convencer a los más mayores, y por ello se dió mucha importancia a nuevas propuestas como *Viva Piñata,* al que jugaban encantados periodistas de todas las edades. La mayoría de estos juegos se podían disfrutar en una inmensa sala llena de máquinas y pantallas en las que ir probando lo que más te gustaba, el paraiso de cualquier jugón y especialmente de un fan de Xbox y/o PC.

También quedó clara la apuesta de Microsoft por la integración con el PC, presentando la marca *Games for Windows* y demostrando como algunos juegos pueden enfrentar a un usuario de PC con uno de Xbox por la red. La salud de la consola norteamericana es buena y los desarrolladores de videojuegos lo saben. Por ahora y a la espera de la Wii de Nintendo y la Playstation 3 de Sony, es lo mejor que puedes comprar, especialmente para jugar por Internet. El retraso de la aparición en Europa de la consola de Sony planeó por el evento dando alas a las divisiones del viejo continente para intentar arrebatar jugadores de Playstation y, desde luego por oferta de juegos, especialmente de fútbol (*PES* y *FIFA)*, no será.



Las presentaciones estaban siempre animadas por DJ que dejaban un buen sabor de boca a todos los asistentes, incluso en los momentos previos a la presentación principal.

NINTENDO DS

12+ www.pegi.info

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

SALTA A NINTENDO DS CON LARA CROFT

¿A QUE NO LA ESPERABAS EN NINTENDO DS?

Una nueva entrega mucho más emocionante del mejor juego de aventura de los últimos años: Tomb Raider Legend. Aprovecha las posibilidades que te ofrece la pantalla táctil y disfruta de los vídeos inéditos sólo disponibles en la versión para DS.
















ENTREVISTA

El arcade más real

Sega revive con la llegada de *Virtua Tennis* a las nuevas consolas

Definitivamente, Sega parece decidia a recuperar los días de gloria perdidos con la muerte de la Dreamcast con el regreso de Virtua Tennis al circuito tras años de ausencia y una incursión portátil. **Mie Kumagai,** productora ejecutiva del juego, cuenta cómo la PlayStation 3 y la Xbox 360 han posibilitado que el arcade de tenis más emblemático del mundo de los videojuegos haya dado un salto hacia el fotorrealismo.

Buscan el realismo, pero manteniendo el planteamiento Arcade. ¿Cómo lo van a conseguir?
Apoyándonos en un apartado visual que ha crecido exponencialmente. El número de polígonos y la definición de las texturas de los modelados de personajes de la versión PS3 se ha incrementado más de 10 veces respecto a su antecesor, lo que hace que la fidelidad de los personajes y su realismo sea espectacularmente alto. Sobre la forma en que se muestran las expresiones de los tenistas, la diferencia más grande es el *shader.* En el pasado, la serie manejaba estas expresiones faciales por hardware, pero en *Virtua Tennis 3,* el comportamiento del software puede modificar un gran abanico de reacciones, lo que habilita cálculos como reflejos, brillos y dufusión. Más aún, la resolución del juego que alcanza 1920x1080 en PlayStation 3, es 7 veces más que la del último *VT,* lo que muestra nuestra filosofía de "emociones reales".

¿Cómo ha sido la construcción de las animaciones faciales y las reacciones de los tenistas?
En el desarrollo tomamos muchas fotografías de los tenistas licenciados intentando recoger la mayor parte de sus emociones. Basándonos en estas fotos y videos de partidos reales, recreamos por *morphing* las expresiones necesarias para el juego. Nos decidimos por el *morphing,* que supone mucho esfuerzo extra, para simular correctamente la relación de la estructura ósea y los músculos faciales de cada personaje, expresando los gestos habituales de la cara de cada uno con un realismo muy alto.

Hablando de la Inteligencia Artificial, ¿existe un comportamiento individualizado para cada jugador según su estilo personal en la cancha?
Sí, es uno de los puntos más interesantes. La IA se creó basándose en el estilo actual de los jugadores licenciados. Cada IA se mueve y reacciona acorde a su jugador real; por ejemplo, Federer es bueno en todo, Nadal emplea golpes potentes y utiliza su resistencia física y Roddick lleva la iniciativa aprovechando el servicio. En el tenis profesional hay una gran mayoría de jugadores que basan su juego en saque y bolea, por lo que hemos tenido que acentuar otros elementos de su estilo para hacer los partidos más divertidos. Además, dependerá del jugador la capacidad de exprimir la IA de los rivales; si selecciona el nivel de dificultad más bajo, la CPU no desplegará todo su potencial, pero en el nivel senior el tenista elegido por el usuario acabará encontrando su particular némesis.



Mie Kumagai, productora ejecutiva del *Virtua Tennis 3.* La nueva entrega de la serie, junto a títulos como *Virtua Fighter* o el renacido Sonic, están devolviendo a Sega a su lugar preferente.

¿Han sido totalmente fieles al planteamiento Arcade o hay algo de simulación?
El concepto básico de la franquicia *Virtua Tennis* ha sido y es "máxima jugabilidad con el control más simple" lo cual define a un Arcade. En la actualidad el motor gráfico se ha mejorado muchísimo, con énfasis en las 3D, lo que repercute en los tenistas, a los que se les han añadido nuevos movimientos, además de multiplicar las animaciones. Como resultado, las posibilidades jugables han aumentado, así como la sensación de estar en un partido real en el que puedes controlar el ritmo.

> **Las posibilidades jugables han aumentado, así como la sensación de estar en un partido real en el que puedes controlar el ritmo**



La luz especular con HDRI permite incluso sentir la intensidad del sol sobre la pista. Es lo más cercano a un estadio real.

En el modo de juego más fácil la CPU no dará demasiada guerra al jugador y podrá ir superando a sus rivales sin mayor problema, pero la dificultad máxima promete ser todo un reto.

El modo Carrera es siempre el pilar básico de un sistema doméstico, ¿cómo lo han ampliado desde lo que se pudo ver en la PSP?
Nuestro modo Carrera, el World Tour, está repleto de nuevos elementos. El jugador va progresando, lo que motiva a seguir mejorando. También se han añadido 10 nuevos minijuegos de entrenamiento, con soporte multijugador e ítems coleccionables.



¿Qué mejoras han hecho en los estadios?
Comparados con anteriores *Virtua Tennis,* hemos hecho unos progresos abismales en iluminación. Al trabajar con mapas con iluminación y en alta resolución, puedes expresar reflejos con color y precisar sombras en tiempo real para cada elemento, lo que contribuye a la reproducción de un espacio 3D que transmite sensaciones de realismo. Además, aplicando luz especular con HDRI se habilita la expresión de una fuerte fuente de iluminación, que permite sentir la intensidad del sol sobre la pista. Aparte de esto, con efectos como profundidad de campo, nuestros estadios *in-game* casi transmiten la calidad de los estadios reales.

¿Qué tal ha quedado Rafa Nadal?
Rafael Nadal es un jugador maravilloso y así lo hemos reflejado en *VT3.*
Hemos intentado reproducir al máximo su encanto, por ejemplo, es veloz, rápido en la respuesta y especialmente fuerte. Aunque convertirlo en un verdadero héroe en VT3 dependerá del jugador. También aparece otro jugador español de alto nivel, Juan Carlos Ferrero.

EVENTO

World of Warcraft speaks spanish

Blizzard amplía los idiomas en que está disponible este popular MMORPG

Algunos creen que los juegos pierden al traducirlos al español, mientras que para otros es la única manera de sumergirse en la historia sin perder ningún matiz. ¿Windstorm o Ventormenta? ¿Forjaz o Ironforge? Tal vez lo mejor es tener la oportunidad de elegir el idioma en el que más cómodo se sienta el jugador. Blizzard anunció en febrero sus planes para lanzar una versión española de *World of Warcraft,* un MMORPG que obtuvo un éxito arrollador desde que salió en febrero de 2005. Desde finales de septiembre está lista la versión que convierte al castellano en el cuarto idioma disponible para jugadores en Europa.

José Ignacio de Andrés, flamante Community Manager para la comunidad española de *WoW* (ha comenzado su labor en Blizzard al tiempo que sale a la calle la versión en castellano) afirma: "Blizzard se ha dado cuenta de que mucha gente no podía jugar al juego porque no se encontraba en su idioma, y supone un reto, sobre todo a la hora de meterse en la historia. Subir al nivel 60, en vez de una experiencia interesante, se convertía en un desafío un poco difícil y a veces incluso aburrido, porque no entiendes todo el desarrollo de la historia. Con la traducción, mucha gente va a poder acceder a ese contenido". Se han traducido todos aquellos lugares, misiones y nombres que tenían significado en inglés, mientras que los nombres propios del mundo de Warcraft permanecen igual.

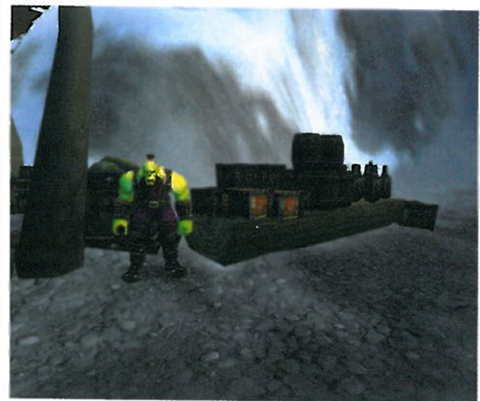
Para conseguir *WoW* en castellano hay dos opciones: comprarse el juego por 19,95 € (a lo que hay que añadir la suscripción mensual por unos 13 € a partir del segundo mes) o, para los que ya tienen el juego, bajarse el paquete de idioma en castellano. La versión española tiene atención permanente en este idioma *online* y *offline.*

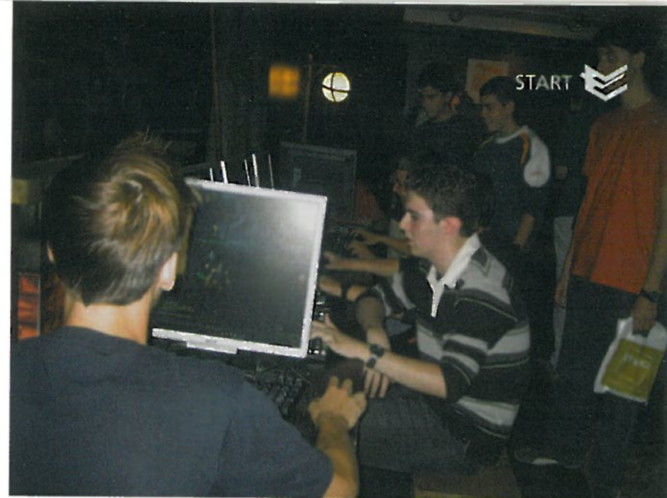
Llevar a cabo la traducción no es una tarea sencilla, y el equipo de Blizzard es muy consciente, por eso está abierto un foro de traducción desde la fase beta en el que los jugadores pueden hacer sus propias aportaciones con sugerencias sobre nombres o informar de los problemas que les surgen durante el juego, tanto en traducción como en los comandos, talentos o las distintas misiones en la web www.wow-europe.com/es/. De todas formas, si el jugador ha probado la versión en castellano y no le convence, puede optar por bajarse el paquete de otro idioma e instalarlo.

Blizzard decidió celebrar el lanzamiento de la versión en castellano organizando un encuentro del 5 al 7 de octubre en la Fnac Callao, en Madrid. Durante esos tres días fue posible probar la nueva expansión del juego, *The Burning Crusade* (con personajes que llegaban al hasta ahora sólo soñado nivel 62 y dos razas nuevas) así como la versión en castellano. En el caso de esta última, el aliciente extra era el concurso de leveling, que estuvo lleno de participantes deseosos de mostrar hasta dónde podían subir a su personaje en un tiempo limitado. Como añadidos a la oferta: la presentación de *The Burning Crusade* que realizó De Andrés, los actores disfrazados de personajes del juego y la posibilidad de que te hicieran gratis una caricatura como una de las razas *WoW.* La guinda la hubiera puesto el *cosplay,* pero se trata de una afición que aún no tiene seguidores en España.



La idea de Blizzard es mejorar la traducción al castellano del juego con las aportaciones de los propios jugadores, que pueden decir aquellos puntos en los que falla.







Arriba, jugadores probando las nuevas razas y niveles de The Burning Crusade. Sobre estas líneas, la entrada al foro donde se celebró el encuentro, un constante ir y venir de gente de todas las edades durante los tres días que duró el encuentro.



LA *WEB* DEL MES

Puramente teórica aunque compulsiva, ASSEMbler es un *site* sobre el juego un tanto extraño que se recrea no en la nostalgia sino en lo que es casi nostálgico. Su lista de consolas que nunca se fabricaron de forma masiva o que pasaron inadvertidas para la atención pública es fascinante y divertida a partes iguales.

Lo más interesante de echar la vista atrás a estos dinosaurios y especies desaparecidas es cuánto han cambiado los conceptos. El prototipo de Sega AI8300, por ejemplo, tiene ahora una pinta increíble de ser una DS gigante, y mientras que la idea de que Daewoo haga una consola puede parecer una broma, la Zemmix, basada en MSX, muestra que esa era la intención de la empresa a finales de los 80.

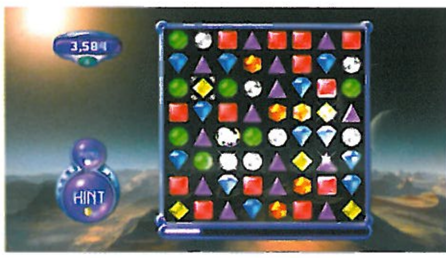
Las imágenes en baja resolución, incluso con grano, y unas extrañas erratas completan la estética *underground.* Hay un fórum para los visitantes que tengan la suerte de encontrar ahí su máquina.

Site: ASSEMbler
URL: http://assembler.roarvgm.com/

SOFTWARE

XNA entra en casa

El Game Studio de Microsoft pone el desarrollo de juegos al alcance de todos





Es muy posible que la mayoría de los productos de Game Studio no cumplan los estándares marcados por *Bejeweled 2* (arriba) y *Hoop World* (abajo), pero seguro que habrá otros éxitos.

Cuando Sony presentó Net Yaroze en 1997, el lanzamiento iba acompañado de un atractivo mensaje: "Trabajemos juntos", pero el eslogan encerraba una advertencia igualmente poderosa: el privilegio de usarlo costaba 590 €. Las ventas nunca alcanzaron tal nivel que permitiera hablar de democratización del proceso de creación de juegos. Tras él llegó el algo inaccesible PS2 Linux, que supuso más la confirmación de que había un vacío que un ejemplo a seguir. Teniendo en cuenta el ambicioso alcance de la plataforma XNA de Microsoft, su potencial permitirá al gigante de Redmond estar a la altura del lema de la compañía, que habla de "lanzarse". Pero, como llegó sin avisar, el lanzamiento sorprendió a todos. Anunciado durante la celebración del Gamefest el pasado agosto, donde la iniciativa Games for Windows recibió un apoyo explícito, XNA Game Studio Express quiere abrir las puertas del desarrollo *amateur* de juegos al público mundial. La herramienta está disponible en este momento en forma de beta de descarga gratuita y su objetivo es apoyar proyectos de desarrollo a pequeña escala, ayudándolos a pasar del estadio inicial de creación a la fabricación. Acoplando un completo sistema de herramientas al ya existente marco de bibliotecas de XNA (incluidas en el *pack*), lo fundamental es que crear y compartir juegos tanto para Windows como para la Xbox 360 será ahora mucho más fácil. Pero, mientras que el modelo de distribución para PC era fácil de entender, hizo falta una gran actividad en

Acoplando un completo sistema de herramientas al ya existente marco de bibliotecas de XNA, lo fundamental es que crear y compartir juegos para Windows y la Xbox 360 será más fácil



los blogs y un documento con *FAQs* para aplicarlo a la 360. ¿Qué hardware se necesitaba? ¿Quién podría jugar a esos juegos terminados? ¿Qué significaría esta herramienta para Xbox Live Arcade? ¿Sería seguro el sistema? Al principio nada estaba claro, más allá de la existencia de un "Club de Creadores" y una suscripción de 99€ anuales o 49€ trimestrales que permitiría a los usuarios "desarrollar juegos por primera vez". El beta sirve tanto para juegos para PC como para la 360, pero sólo ejecutará los resultados en PC. Microsoft considera que lanzar un entorno de tiempo real aún incompleto para consolas 360 supondría un riesgo demasiado grande para su hasta ahora intacto sistema de seguridad. El set final, cuyo lanzamiento se espera para antes de Navidad, permitirá finalmente a los miembros del Club de Creadores reunir y compartir sus juegos para la 360. Para poder compartir los juegos hay que instalar el sistema en Xbox Live, estar suscrito al Club de Creadores, tener instalado el entorno de tiempo real y el software Game Studio Express en el PC. Puedes descargarte las herramientas en msdn.microsoft.com/xna. Todos los códigos fuente y los contenidos también deben ser compartidos. Xbox Live todavía no cuenta con ningún sistema de apoyo, pero la edición Profesional de Game Studio, cuyo lanzamiento está anunciado para la primavera de 2007, lo incluirá como parte de un juego completo diseñado a la medida del usuario comercial. Para ello es fundamental la posibilidad de crear códigos binarios autorizados (principalmente para pequeño comercio, en lugar de software para resolución de problemas). Mientras los usuarios se familiarizan con el sistema y con su documentación, es de esperar que, a largo plazo, los objetivos de Game Studio se irán cumpliendo. Es obvio que Xbox Live Arcade no se verá afectada, con la posible aparición de un mercado alternativo para contenidos *amateur*. Los creadores que quieran seguir distribuyendo sus juegos a través de *Geometry Wars* y *Hexic* tendrán que someterse a sus ya famosos estrictos procesos de certificación.



Garage Games, desarrollador del título de Live Arcade *Marble Blast Ultra*, ha incluido su Torque Shader Engine y su herramienta de diseño visual Game Builder 2-D al Game Studio Xpress. Esto reafirma sus intenciones de apoyar a los juegos independientes.

Data share

Animada discusión sobre XNA en los foros del MDSN

El centro de desarrollo de XNA de Microsoft está filtrando información al MSDN, pero habrá más después del período beta. Esto es lo que se sabe hasta ahora.

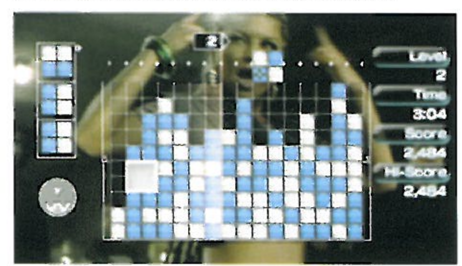
- **Los juegos creados con Game Studio Express no pueden compartirse de momento a través de la tarjeta de memoria.**
- **La 360 debe contar con un hard drive para instalar el entorno de tiempo real de XNA.**
- **La versión para la 360 sólo sirve para trabajar con juegos, mientras que la de PC puede manejar otras aplicaciones.**
- **Una vez activada una suscripción al Club de Creadores, hay que descargar el entorno de tiempo real desde el Live Marketplace.**

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Lumines II y Lumines Live

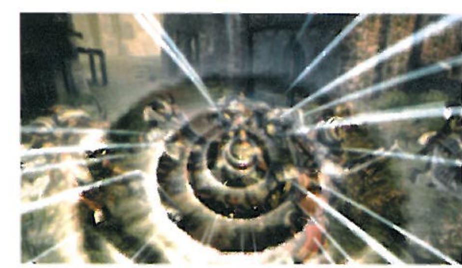
PLATAFORMA: PSP, 360 **DISTRIBUCIÓN:** BVG/MICROSOFT



Al soltar las riendas Mizuguchi este juego de bloques que se rompían ha estallado como franquicia de juegos plataforma, pero ¿se ha perdido también esa sinergia entre el sonido y el juego? Los cambios en la PSP y las descargas de vídeo para la 360 podrían evidenciar un golpe de *marketing*, o un cambio de objetivo.

Untold Legends: Dark Kingdom

PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** SOE



A caballo entre *Diablo* y *God of War* e intentando encontrar un lugar propio, el lanzamiento apresurado de Sony deja a la vista la otra cara del maquillaje de contenidos de esta generación: HDR reales, efectos de profundidad de los fondos y sombreados en tiempo real que no esconden la montaña rusa del diseño artístico.

Canis Canem Edit

PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** TAKE 2



No importa el humor acertado, las actuaciones casi perfectas y que Jimmy Hopkins sea la cura y no la enfermedad. El regreso de Bully supuso la vuelta al despacho del director de Keith Vaz, Jack Thomson y la Organización de Abusones Online. Al menos ahora sólo pueden protestar por el lanzamiento para PS2.

Army Of Two

PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** EA



El deseo de los seguidores de los plataforma única que querían que fuera en exclusiva para la PS3, se cortó de cuajo con la inevitable confirmación de la versión para la 360, que parece la fuente de todo lo que se lanza últimamente. Está por ver si EA cumplirá con su compromiso de evolucionar el juego cooperativo.

Freerunning

PLATAFORMA: PS2, PSP **DISTRIBUCIÓN:** REBELLION



Terminado antes de la compra de Core Design, *Freerunning* tiene por todas partes las huellas difusas y llenas de tinta del motor de Asura de Rebellion. Pero no está muy claro cuánta de esa tecnología se ha utilizado. Explicaría, eso sí, la aparente tranquilidad con la que esta exclusiva para la PSP se ha saltado el hueco de la PS2.

Sadness

PLATAFORMA: Wii **DISTRIBUCIÓN:** POR CONFIRMAR



Según el estudio polaco Nibris, *Sadness* es un horror gótico emergente en blanco en negro, inspirado en todos los *survivals* que se han publicado, que se jacta de tal libertad de movimientos que dan conceptos muy vagos sobre sus criaturas. Hasta finales de 2007 no tenemos por qué creer toda esta retórica.

Guitar Hero II

PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** REDOCTANE



Antrax, Motley Crüe y Stone Temples Pilots han sido los últimos en añadirse a la lista hasta el momento, y ya nos han revelado un total de once temas. En el paquete final de esta continuación de *Guitar Hero* habrá 55 pistas disponibles, aunque falta que Activision deniegue el pase para Xbox y 360.

Gears Of War

PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** MICROSOFT



Epic no ha premiado a aquellos que adivinaron que su gran revelación de agosto colisionaría de frente con el lanzamiento de la PS3. Pero se oyen rumores de otro detalle: el precio. Los 70$ que cuesta su edición limitada no tiene nada de divertido, aunque nos entre la risa al oír hablar de un *artbook* sobre *Destroyed Beauty.*

Dead Or Alive Xtreme 2

PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** TECMO



Lo último es que es jugable, con GTS preparados para su presentación interactiva. Se dice que el 60 por ciento de código que se ha completado contiene la mayoría de los deportes nuevos (el pulido y renovación del voley se han dejado para el final). Es de esperar que el sistema de luz y sombreado haya sido revisado.



EL JUEGO DEL MES EN INTERNET

The Blob

http://www.utrecht.nl/smartsite.dws?id=144982

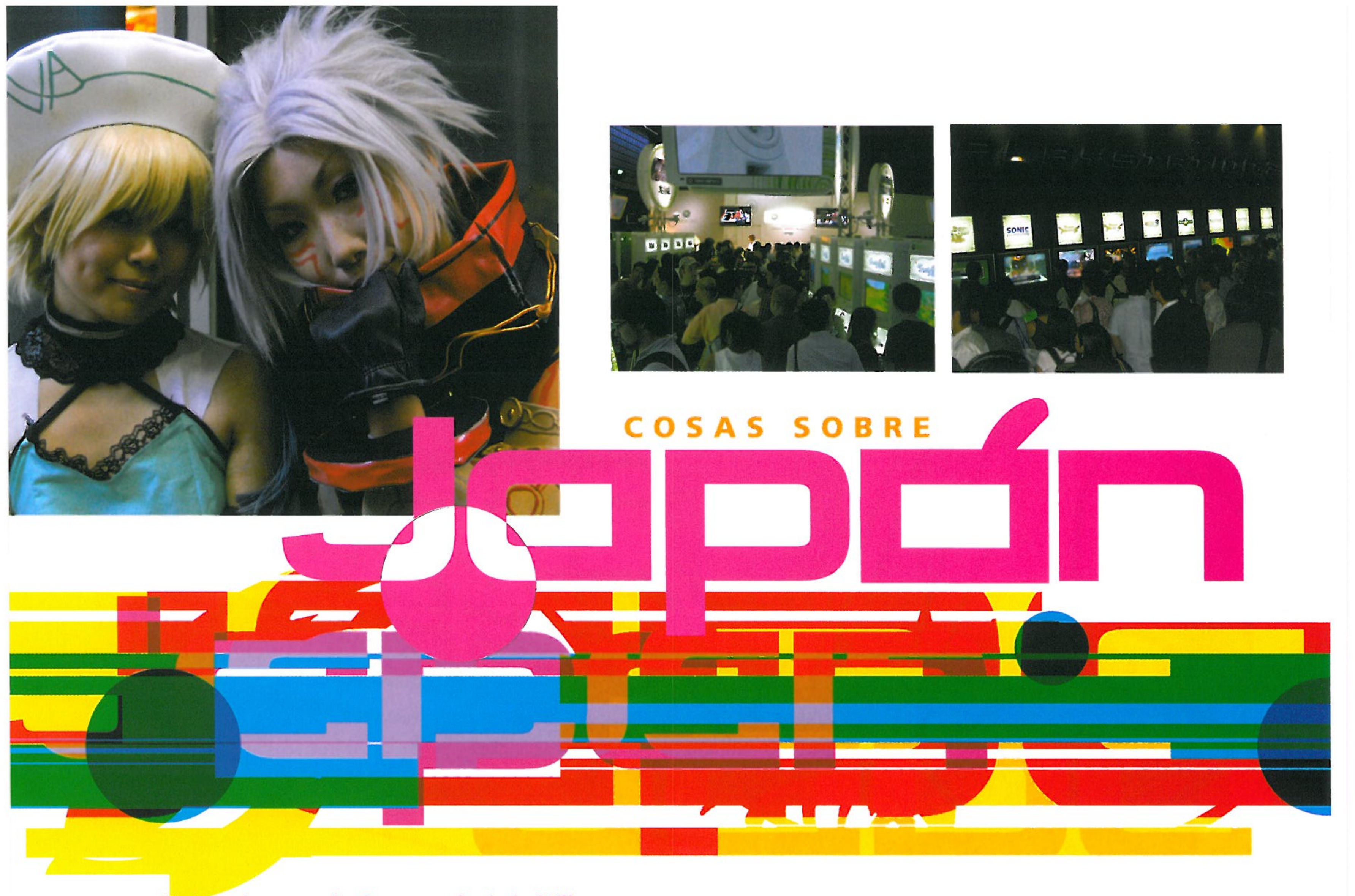
Si *Blob* pone algo de manifiesto es que los juegos serios no deberían serlo. Creado por un equipo conjunto de estudiantes de la Escuela de los Países Bajos de Arte, en Utrecht, y de la Universidad de Utrecht, el propósito del juego es ilustrar el plan de reconstrucción de diez años que se ha llevado a cabo en la Estación Central de la ciudad. Uno podría asumir que sería exclusivamente para mostrar el anteproyecto, un modelo a escala, o a lo mejor una vista aérea, pero, por el contrario, el equipo ha impuesto un plan de juego que es tanto informativo como entretenido. Sus colores primarios y su metrópolis soleada, junto con su mecánica central, podrían compararse con *Katamari* (cosa que el equipo acepta sin problemas, aunque admiten que ninguno tiene el juego). Pero en lugar de demoler la ciudad, tu tarea es la de pintarla de rojo (o azul, verde, o amarillo) pasando tu gelatinoso personaje sobre los diversos ciudadanos y dejándolo caer también por los alrededores. Merece la pena descargárselo, incluso si Utrecht está fuera de tu sendero de baldosas amarillas.




PSP™
PlayStation®Portable


18+
www.pegi.info


R



COSAS SOBRE

Japón

Kutaragi aprovecha la ausencia de la Wii

Nacho Ortiz, jefe de redacción de la revista electrónica MeriStation.com

Escribo esta columna mientras me resisto, vencido por el cansancio, a dar una cabezada contra el cristal del Narita Express, camino del aeropuerto de Tokio. Atrás quedan 12 días revestidos por la tecnológica Akihabara, el encanto imperial del parque Ueno, las noches de Roppongi, Shibuya y su fusión urbana y por supuesto, las emociones que siempre llevan unidos el Makuhari Messe y su Tokyo Game Show.

La nueva generación está a punto de alcanzar su clímax con los lanzamientos de la PlayStation 3 el 11 de noviembre y Wii apenas 3 semanas después, y eso es algo que se nota en los nipones, ávidos de ver, probar y tocar las nuevas máquinas para decidir su compra. El TGS es la ocasión ideal. Pero aquí, a diferencia del E3, no hay vencedores o vencidos. Es un campeonato donde uno de los contendientes lleva años rechazando participar. La aversión de Nintendo por el evento de Chiba es algo que viene de atrás y que a nadie coge de susto a pesar de la presencia de Iwata y el nunchaku el año pasado. Aún no se sabía si iba a ser posible ver la Wii en los pabellones, ya que muchas *third parties* habían anunciado que sus juegos serían jugables. Nintendo fue tajante y no lo recomendó. Y así se hizo. *Sonic* o *Bleach*, por ejemplo, sólo los jugaron sus respectivas azafatas.

Ken Kutaragi, padre de la PlayStation, fue el encargado de abrir el evento con una conferencia pesada y aburrida en la que teorizó sobre el ancho de banda e Internet, ofreciendo pocas sorpresas: únicamente la agradable rebaja del precio del modelo de 20 Gb de la PS3 hasta los 49.980 yenes –sólo en Japón– con HDMI de serie y retrocompatibilidad con Megadrive, que ha sido replicada por Sega como "una posibilidad todavía en negociación". Ese mismo día tuve la ocasión de charlar con Kutaragi en la central de Sony, cerca de Shinjuku. A pesar de la arriesgada apuesta por el Blu-Ray y una HD total, a la que calificó de "altamente positiva para la mayoría de compañías implicadas en el negocio", afirma que no le preocupan Wii o Xbox 360, muy tocada en Japón.

La PlayStation 3 ha sido el centro de atención, con colas de más de dos horas para jugar. Paradójicamente, el entretenimiento preferido por los japoneses para sobrellevar las esperas era la Nintendo DS

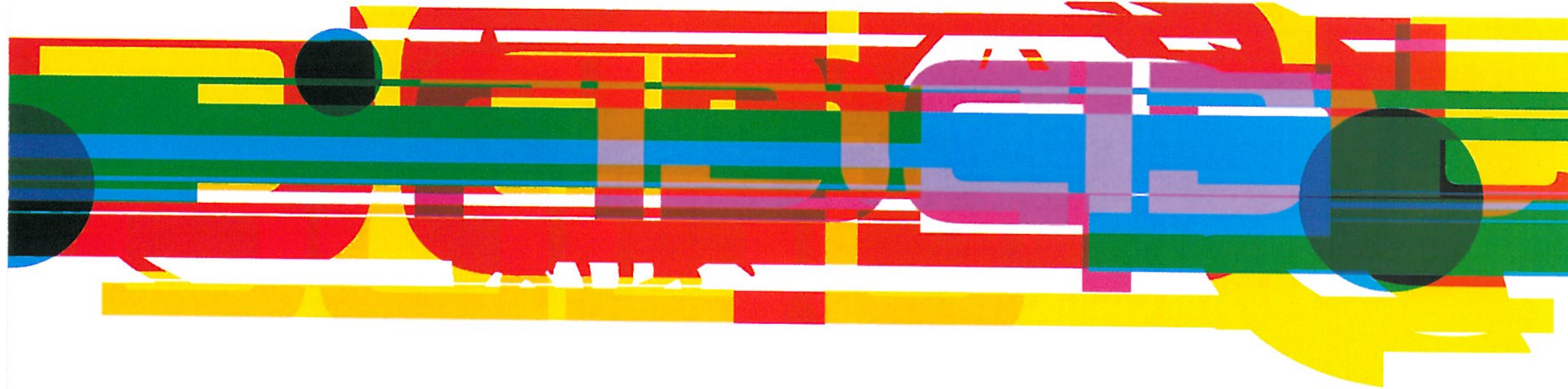
Fuera de los despachos, ya sobre la moqueta, el Tokyo Game Show ha estado casi monopolizado por Sony, que ha aprovechado la ausencia de la Wii. La PlayStation 3 ha sido el centro de atención, con colas de más de dos horas para jugar a sus últimas novedades. Paradójicamente, el entretenimiento preferido por los japoneses para sobrellevar las esperas era la Nintendo DS, que causa auténtico furor en este país. *Ridge Racer 7* a 1080p, *Devil May Cry 4* con Nero como protagonista; un breve tráiler de *Metal Gear Solid 4* con el Octocam y un joven Snake en escena; *Virtua Fighter 5, Sonic* y *Virtua Tennis 3* de una Sega que quiere volver por sus fueros; la agradable sorpresa de *White Knight Story* y la artillería pesada de *Final Fantasy XIII* y *Versus XIII* fueron lo más llamativo. También se mostraron a nivel jugable *Lair, Resistance Fall of a Man, Motor Storm, Eye of Judgement, Heavenly Sword* y *Gran Turismo HD,* que abanderará la e-distribution: comprar el juego básico a precio de coste y, posteriormente y mediante descarga de pago, añadirle nuevos circuitos y coches.





En la otra página, gente, mucha gente en el interior del Makuhari Messe, sede del Tokyo Game Show. También se pueden ver algunos de los ejemplos de *cosplay*, una afición iniciada en Japón, donde la gente cuida los detalles de cada personaje elegido al máximo.





Aunque casi no se vio la Wii, Nintendo DS ofreció títulos que crearon expectación, como el *spin-off Final Fantasy XII: Revenant Wings, Dragon Quest Monster Joker, Gyakuten Saiban 4, Chocobo* y *Tales of the Tempest*. En un Japón inundado por DS, PSP intenta seguir demostrando sus mayores prestaciones técnicas con juegos triple A como *Metal Gear Solid Portable Ops, Crisis Core: Final Fantasy VII, Monster Hunter Portable 2nd* o *Jeanne d'Arc,* aunque lo va a tener difícil, o eso parece.

Bastante polémica levantó *Ninja Gaiden Sigma,* un remake de *Ninja Gaiden Black* para la PS3. Tras la feria, en un evento de Tecmo para prensa internacional, Tomonobu Itagaki dejó claro que él sólo supervisará Sigma, recayendo el proyecto en manos de su ojito derecho, Yosuke Hayashi. Por la cabeza del líder del Team Ninja rondan interesantes ideas para el debut de Hayabusha en Xbox 360, aunque aún tiene que acabar *DOAX2,* en su recta final.

Y por parte de Microsoft, después de un lanzamiento nefasto, parece que el nuevo responsable de 360 en Japón, Takashi Sensui, está realizando un buen despliegue. Tras reunirme con Hironobu Sakaguchi y ver de primera mano *Blue Dragon* y *Lost Oddyssey,* no podría explicarme un fracaso de títulos de esta magnitud en Japón. Si con ellos, los packs que se van a lanzar (con *Blue Dragon,* edición limitada) y refuerzos como *DOAX2, Kingdom Under Fire: Circle of Doom, Lost Planet* o *Project Sylpheed,* la consola no mejora sus resultados, decididamente más le valdría a Microsoft dejarlo por imposible y empezar a cuidar más otros mercados que compensan el riesgo que asumen en Japón.

A pesar del fervor por la nueva generación y con la GameCube y la Xbox en un lugar mejor, la PlayStation 2 se resiste a abandonar el mercado. El *Hokuto no Ken* portado de *Atomiswave, Jojo's Bizarre Adventure: Phantom Blood, Dragon Ball Z: Sparking Neo, Captain Tsubasa, Yakuza 2, Seiken Densetsu IV* o *Kingdom Hearts II: Final Mix* han tenido colas. Y, como guinda a la feria, nada mejor que las exhibiciones de *Cosplay;* un hobbie tipicamente nipón extendido al resto de mundo donde los jóvenes se caracterizan con esmero para parecerse a sus héroes de *anime* y videojuegos.

En breve llegarán los lanzamientos de la Wii y la PS3 –esta última excepto en Europa, claro–. Hasta el próximo marzo tenemos 6 meses que todo aficionado a los videojuegos debería saborear. Disfrutémoslos, sólo se viven cada 5 años.



A la izquierda de la imagen, Ken Kutaragi, creador de la PlayStation, no se mostró preocupado por la competencia de las otras dos consolas de nueva generación durante la entrevista con Nacho Ortiz (a la derecha en la fotografía).

MERCURY MELTDOWN







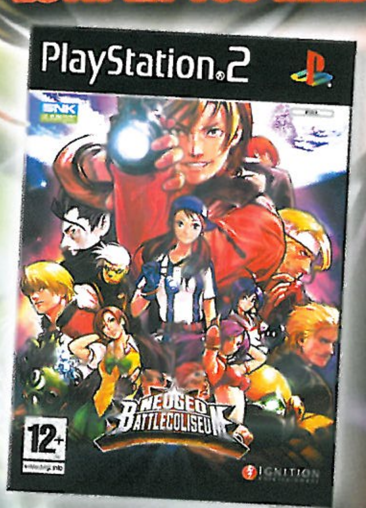
- Nuevo estilo de gráficos
- Más de 160 nuevos niveles
- Nuevo Modo Wi-Fi para partidas multijugador
- Modo Tutorial
- Posibilidad de descargarse contenidos
- Laboratorios ocultos y diferentes juegos para desbloquear

¡PREPARA TU MENTE!

NEOGEO BATTLECOLISEUM

NOVIEMBRE 2006

EL MUNDO NEOGEO ESTÁ EN TUS MANOS.













PlayStation 2 PSP IGNITION entertainment



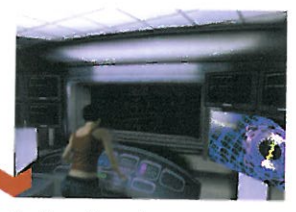
Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

28 **Kane & Lynch: Dead Men**
360, PC



30 **GTA: Vice City Stories**
PSP



32 **Broken Sword: The Angel Of Death**
PC

34 **Bit Generations**
GBA



35 **Warhammer: Mark Of Chaos**
PC

36 **TimeShift**
360, PC

36 **Colin McRae: DIRT**
360, PC, PS3

Los + buscados de **Edge**

Castlevania: Portrait of Ruin



Igarashi se pone histórico y centra la serie en la II Guerra Mundial. Ha prometido un nuevo baño de sangre vampírica en la que podría ser una continuación más que digna.
DS, KONAMI

Metroid Prime 3: Corruption



Su apariencia lograda y brillante es lo suficientemente interesante, pero el verdadero atractivo es la oportunidad de probar el potencial de juego de la Wii tan pronto.
Wii, NINTENDO

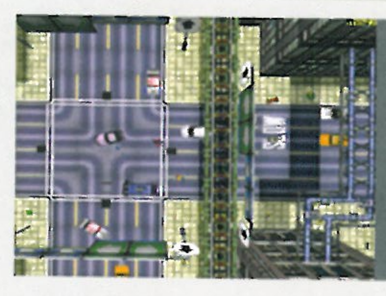
Wii Sports



La lista de lanzamientos de la Wii parece muy completa, y acercándose cada día más. Sin embargo Sports es todavía el no pensante. Esperemos que literalmente.
Wii, NINTENDO

Cuestión de nombres

Los problemas de identidad con el ADN de GTA



No te preocupes si no sabes qué nombre dar a este tipo de juegos: Dave Jones, jefe del equipo que creó el juego que lanzaría el género *–Grand Theft Auto–*, confiesa que tampoco fue capaz.

D*ead Rising*, *Crackdown*, *Yakuza*, *Saints Row*, y ¡ah, sí! *Grand Theft Auto: Vice City Stories*. Y esto sólo en este número. No cabe duda de que este género de juego ha llegado a la edad adulta. Lástima que aún no sepamos cómo llamarlo.

"El clon *GTA*" (nunca fue éste un apodo elegante) ya no nos sirve; no dada la extraordinaria diversidad antes citada. Y seguramente nadie pretenderá convencernos de que de ahora en adelante se le llame "aventura de acción de libre recorrido". Podríamos fijarnos en los alemanes: si para ellos los juegos de plataformas son "corre y salta", ¿a lo mejor nosotros podríamos llamarlos "conduce y dispara"? Va a ser que no.

Pero con esta última idea surge otro problema. El hecho de no tener un nombre para el género lleva también consigo que no nos pongamos de acuerdo en decidir cuáles son sus características. Tiene que desarrollarse en un mundo con libre acceso, ¿pero ha de ser un lugar físicamente contiguo? No parece que fuera necesario en el *Grand-Theft-Auto-Mars-Attacks* de *Destroy All Humans*. ¿Ha de incluir pelea? Probablemente, pero eso no ha sido un problema para que el *GTA-Los-Simpsons* de *Hit'n'Run* fuera llamado clon. ¿Ha de incluir conducción y peleas? No hay duda de que parece que *Dead Rising* pertenece entonces al grupo, pero no es que cumpla los requisitos a rajatabla. Quizá, el modo de juzgarlos sea como a los sospechosos de haber bebido. Si un juego tiene tres de las siguientes características, es que pertenece al grupo: área de juego con libre acceso, misiones principales y secundarias, paquetes escondidos y/o estadísticas detalladas, una población civil a la que atormentar, alguna forma de combate, alguna forma de conducción. Con esto, ¿está todo cubierto?

Por otro lado, los géneros siempre han sido problemáticos y han tenido nombre extraños, pero quizá el asunto del *GTA* sea tan grave porque es el primer género verdadero de la segunda generación. Los de toda la vida (conducción, *shooter*, plataformas, estrategia) están todos construidos sobre la idea de juego enfocado a un solo tipo de interacción. Pero de lo que estamos hablando aquí es de un género independiente de los que ya existen: es una herencia genética. Desgraciadamente, es como un niño que parece atrapado entre sus dos apellidos.



PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **PROEIN**
PRODUCCIÓN: **EIDOS**
ESTUDIO: **IO INTERACTIVE**
ORIGEN: **DINAMARCA**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2007**

Los cineastas Tony Scott y Michael Mann han inspirado los decorados, el aspecto brillante y el aire de desesperación varonil de Kane & Lynch. *Heat*, de Mann, es una fuerte referencia.



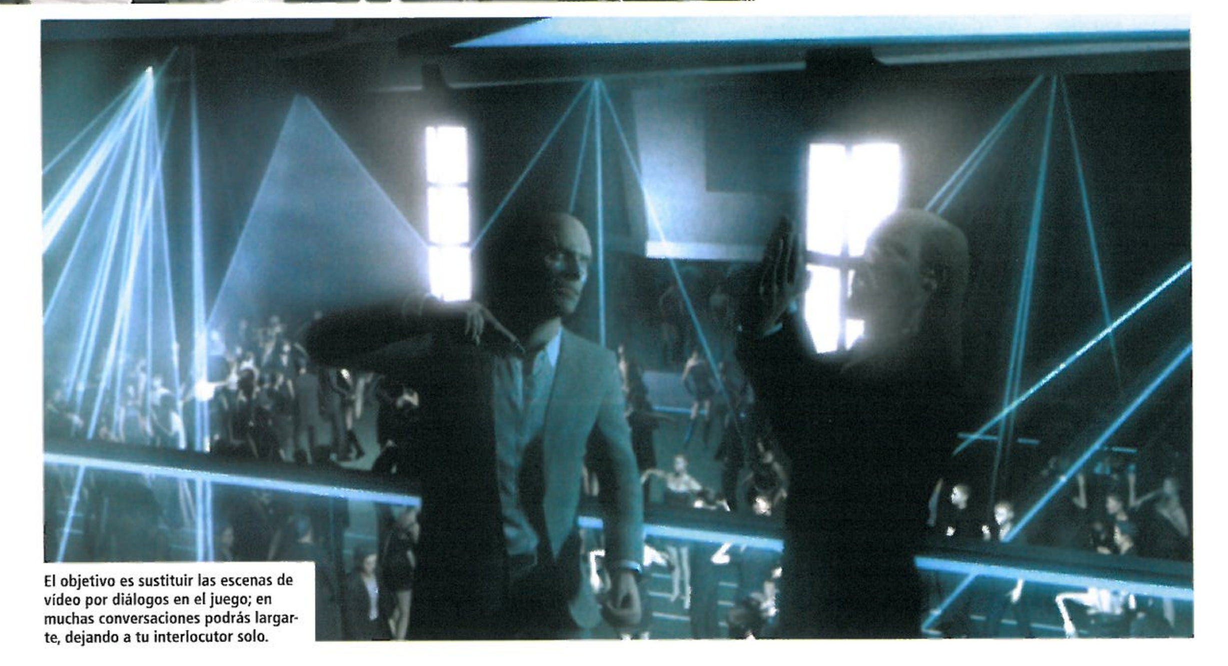
Kane & Lynch: Dead Men

Lo vuelve a intentar una historia de tiroteo en equipo, aunque ahora con dos héroes para los que la lucha por la libertad es un interés personal

Mucha gente le tiene cariño a *Freedom Fighters,* sobre todo sus creadores. "Todo el mundo [en Io Interactive] lo adora –dice el jefe de animadores **Martin Madsen–**: Fue una pena, porque no se le prestó mucha atención, aunque consiguió buenas críticas". Su combinación de una irónica alternativa histórica –narra la resistencia "terrorista" de una Nueva York ocupada por la Rusia comunista– y de acción en equipo le granjeó un estatus de culto que nunca se transformó en el innegable éxito de su compañero *Hitman*. El mismo equipo que lo hizo, convencido de que el juego debería haber conseguido más, ha construido un vehículo muy diferente partiendo del mismo chasis de *Freedom Fighters*. Pero, en lugar de pasar de esa insurrección de cómic al habitual enfoque militar, ha virado hacia un thriller criminal en tercera persona, oscuro y con una historia centrada en sus personajes.

Con dos protagonistas –el duro mercenario Kane y el inestable psicópata Lynch– estaba claro que habría un modo cooperativo, así que las comparaciones con *Army of Two,* que también saldrá el próximo año, son inevitables. Sin embargo, Madsen afirma que no se ha optado por dos héroes con la intención de crear un juego cooperativo, sino que es una consecuencia del deseo de explorar las fricciones entre dos personalidades fuertes y enfermas, algo que suelen hacer las películas, pero no los videojuegos. "Empezamos con la idea de plantear esta tensión especial en una relación, con dos personas obligadas a cooperar a pesar de que no se soportan. Pensamos que ahí teníamos algo sobre lo que trabajar, y eso fue lo que inspiró el modo cooperativo". Es un paso adelante respecto al superhéroe solitario, autónomo y justiciero de los clichés videojueguiles, y, de hecho, el argumento evoluciona un poco antes de colocar a esta pareja en una situación fuera de su control, complicando además sus motivaciones.

Kane es un antiguo asesor para países en vías de desarrollo –o sea, un negociador profesional– que abandona a su familia y se adentra en la vida mercenaria tras la muerte accidental de su hijo; Lynch es un asesino convicto y problemático que se está medicando. Ambos están unidos por The Seven, un grupo de mercenarios fanáticos para los que Kane debe recuperar el botín de un trabajo fallido si no quiere que su familia muera (su propia sentencia de muerte, en cambio, es inalterable). The Seven los saca a ambos



El objetivo es sustituir las escenas de vídeo por diálogos en el juego; en muchas conversaciones podrás largarte, dejando a tu interlocutor solo.















lo intenta dejar la pantalla despejada para optimizar el brillo cinematográfico de los gráficos. Aparecerán datos si los pides, pero mucha información será visual, al estilo *King Kong*, con un ángulo inclinado y filtro rojo cuando estés herido.

Una escena en un rascacielos (arriba) ya es casi obligatoria (ver *Splinter Cell: Double Agent* y *Rainbow Six Vegas)*. Es un espectáculo vertiginoso, pero los toques de neón de los otros juegos les dan un aire especial.

del corredor de la muerte y obligan a Lynch –aún no se sabe cómo lo hacen– a ser el perro guardián de Kane.

Sólo controlarás a Kane en el modo para un jugador, y Lynch será una IA impredecible, lo que puede servir para animar los niveles en los que juegues sin escuadrones, y que eran tan áridos e innecesarios en *Freedom Fighters* (aunque en las fases que se han visto, Lynch parecía bastante dócil). Conseguir controlarle será un gran incentivo para probar el modo cooperativo. lo quiere reflejar su psique desquiciada con algún tipo de elemento de jugabilidad basada en la rabia, pero deben tener el máximo cuidado para no convertirlo en una grosera interrupción del estilo cinematográfico del juego.

Dicho estilo resulta evidente en la escena a dos manos de un night club de Tokyo, con una pista de baile abarrotada que recuerda al Mardi Gras de *Hitman: Blood Money.* El posterior asalto a un rascacielos es más convencional: en él Kane, Lynch y un par de mercenarios intentan recuperar uno de los maletines del botín, en manos de un jefazo del crimen de Tokyo. Pero ilustra el sencillo y efectivo control del grupo mediante un solo botón, además de la inteligencia de tus compañeros virtuales, lo que le resultará familiar a los fans de *Freedom Fighters*. No parece complicado y resulta un tanto estilizado.

No es su modo cooperativo, ni el multijugador, ni los requeteprobados tiroteos en equipo lo que hará que Kane y Lynch destaquen. Lo conseguirán sus destinos cruzados.

Aunque nunca llegarás a mandar más de cuatro personajes (incluido Lynch), el juego te permite formar escuadrones de hasta 15 mercenarios cuya dudosa dedicación a tu dudosa causa tendrá que caminar por la fina línea entre la frustración y la verosimilitud. Los jugadores que cooperan siempre pueden intercambiarse subordinados, lo que aumenta la libertad táctica. Madsen advierte de los peligros de una IA demasiado competente e inconformista: "Una de nuestras normas es que el personaje que controla el ordenador nunca debe pasárselo mejor que el jugador. Tú marcas el ritmo".

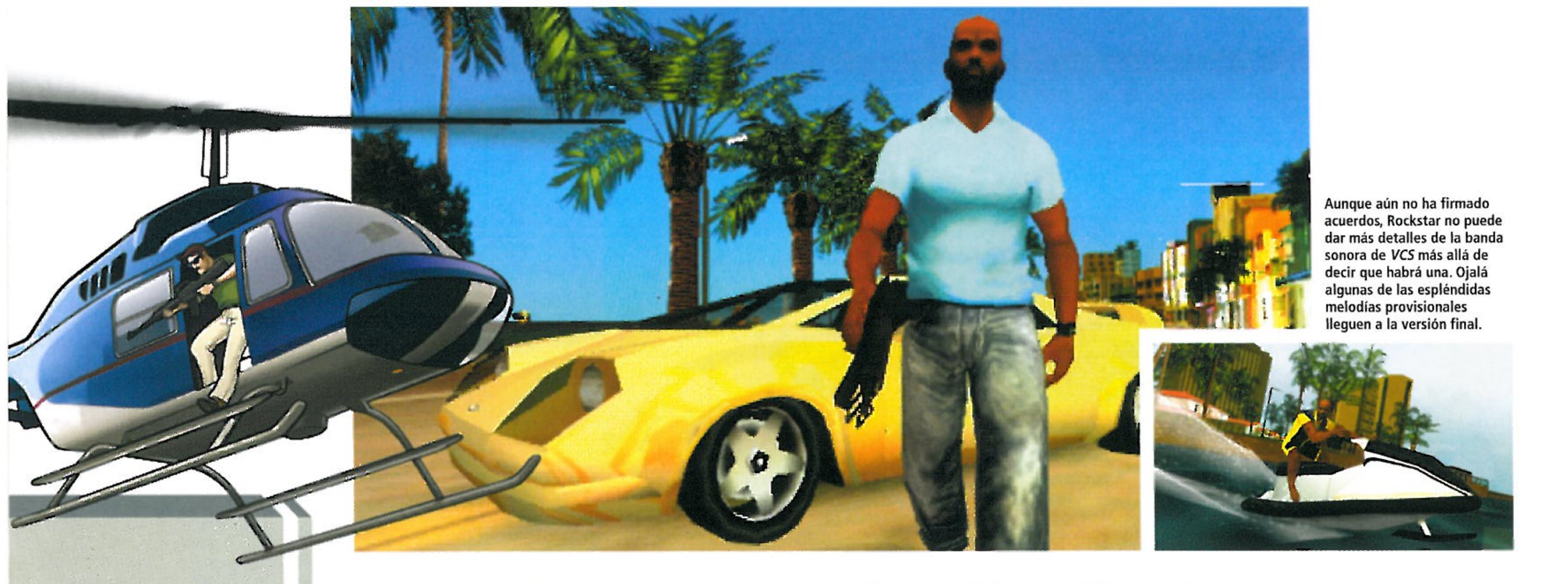
Tanto Madsen como el equipo de Eidos hablan de las competiciones multijugador *online* con emoción, y prometen un marco innovador que respetará el espíritu del juego *offline*, aunque de momento se niegan a dar más detalles. Hasta que lo hagan, el anuncio de que el modo cooperativo será *offline* y a pantalla partida es una decepción.

Pero ya lo decía Madsen al principio: no es su modo cooperativo, ni el multijugador, ni los más que requeteprobados tiroteos en equipo lo que hará que Kane y Lynch destaquen. Lo conseguirán sus destinos cruzados, y aunque sean retratados con unas frases bastante vagas y por separado serían poco interesantes–, juntos tienen un carisma arrasador al que es difícil resistirse, duplicando la intriga de lo que parece una historia muy bien trenzada. Si la historia en sí está a la altura de la narración, y la calidad del control de *Freedom Fighters* se mejora (especialmente la IA enemiga), Kane & Lynch puede resultar una propuesta irresistible y profunda para mentes inquietas.



Doble enfoque

Hay signos de que lo está utilizando con inteligencia las escenas narrativas que les permite tener dos personajes principales. Que uno sea un mercenario metódico y profesional y el otro un matón inculto provoca que las misiones de entrenamiento no sean un paso atrás en el juego. La ignorancia de Kane y Lynch de sus respectivos pasados se reflejará en el jugador, haciendo que los detalles de la trama y el pasado de los protagonistas vayan encajando gradualmente y de forma retrospectiva, además de durante el juego. Recuerda a uno de los mejores ejemplos de narración de la pasada generación, el *Second Sight* de Free Radical, pero sin recurrir al viejo truco de la amnesia.



Aunque aún no ha firmado acuerdos, Rockstar no puede dar más detalles de la banda sonora de *VCS* más allá de decir que habrá una. Ojalá algunas de las espléndidas melodías provisionales lleguen a la versión final.

PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **TAKE TWO**
ESTUDIO: **ROCKSTAR LEEDS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2006**

Grand Theft Auto: Vice City Stories

El quinto *GTA* de la generación actual afronta una dura lucha contra su discípulo y su inspiración, todo en uno



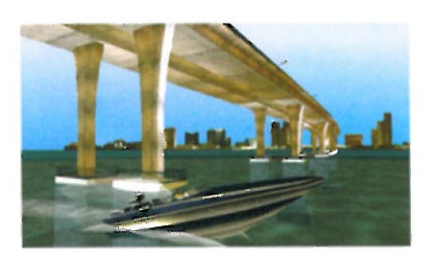
Antihéroe accidental

Aunque Rockstar aún no ha hablado de la trama, la misión de los motoristas mostrada sugiere que a Vic –con destino en *Vice City* antes de que los marines le envíen fuera– le lleva por el mal camino su despreciable hermano Lance, cuyos motivos nunca son lo que parecen. La otra misión de la demo consiste en hacer un simple trabajo de extra para un anuncio. Mientras los anteriores protagonistas *GTA* perseguían con entusiasmo una vida de crímenes para conseguir sus propósitos, el sufrido Vic puede suponer el cambio sutil que todos quisimos para los *Stories* de PSP.

A finales de año se avecina un enfrentamiento de intertextualidad pop, ya que *Scarface* (la ampliación de Vivendi de la película de Al Pacino inspirada en la saga *GTA)* se cruzará en las tiendas con *Vice City*, el nuevo capítulo del éxito de Rockstar –que sitúa la acción antes del inicio de la serie– basado precisamente en *El precio del poder* (título que llevó *Scarface* en España). Una historia se expande hacia adelante, la otra hacia atrás, y las dos se encuentran en medio (allá por 1984) mezclando playas de Florida repletas de neones con tacos a diestro y siniestro.

Pero la verdad es que no juegan en la misma liga: *Vice City Stories* saldrá para una sola plataforma, mientras el debutante aparecerá en cuatro formatos distintos (incluido PS2). Teniendo estas circunstancias en cuenta, es difícil estar de acuerdo con la opinión de Rockstar de que su juego exclusivo para PSP superará en ventas a todos los demás para el resto de plataformas, sobre todo en una Navidad especialmente dura a nivel comercial. Por mucho que *Liberty City Stories* se haya vendido a cerca de un 50 por ciento de los usuarios de PSP.

Como *Liberty City Stories*, este *spin-off* de *Vice City* está siendo desarrollado por Rockstar Leeds con la atenta supervisión de Rockstar North. Igual que su antecesor, hace retroceder las agujas del reloj un par de años, mostrando una ciudad justo antes de su *boom* urbanístico, cuando el abismo entre los ricos y los pobres seguía siendo inalcanzable. Su ambientación, más espesa y con mayor raíz social, recuerda a *San Andreas*, a lo que ayuda el nuevo héroe Vic Vance, marine norteamericano y hermano del Lance de *Vice City* (y no sólo por su color de piel).





Vice City **aprovecha la PSP mucho mejor que el irregular *Liberty*, con vibrantes neones, tonos pastel y artísticos atardeceres sacando lo mejor de sus sencillas texturas de baja resolución. Y, esta vez, podrás verlo todo desde el aire.**



Muchas cosas cambiarán en un par de años, así que la antigua *Vice City* mezcla de lugares familiares y desconocidos; las zonas en construcción, los aparcamientos de tráilers y una noria en referencia a *The Warriors* llenan algunos espacios y le quitan algo de su futura categoría.

Vice City Stories es lo que cabía esperar, con un par de agradables sorpresas. Vuelve el modo multijugador inalámbrico, junto a un modo para un jugador equivalente al del *Vice City* original; las opciones de transporte han mejorado mucho respecto a *LCS*, incluido nadar, las novísimas motos de agua y, lo mejor, los helicópteros, ya que ahora es posible volar gracias a las mejoras en el dibujo del horizonte y en la eficacia de las cargas en segundo plano de esta versión. Pero lo más importante es que las misiones cuentan con el aroma que ninguno de los imitadores de Rockstar sabe conseguir, uniendo a la perfección secciones de conducción y de disparo por tierra, mar y aire, y lanzando nuevos desafíos.

Todo indica que tendrá parte de la chispa que le faltaba a *Liberty City*, y supondrá una vuelta a las raíces que apreciarán los fans desbordados por *San Andreas*, lo que asegura que continuarás disfrutándolo mucho después de que las aventuras de Tony Montana en Florida hayan terminado.



La población escasa y repetitiva de *LCS* era el signo más claro de que la saga *GTA* tuvo que recortarse para caber en la PSP. Este *Vice City* portátil parece mucho más diverso y animado.



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **THQ**
ESTUDIO: **SUMO DIGITAL**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**

Broken Sword: The Angel of Death

¿Conseguirá el último capítulo de la serie robarte el corazón o acabará con tu fe en el futuro de los juegos de aventuras en 3D?

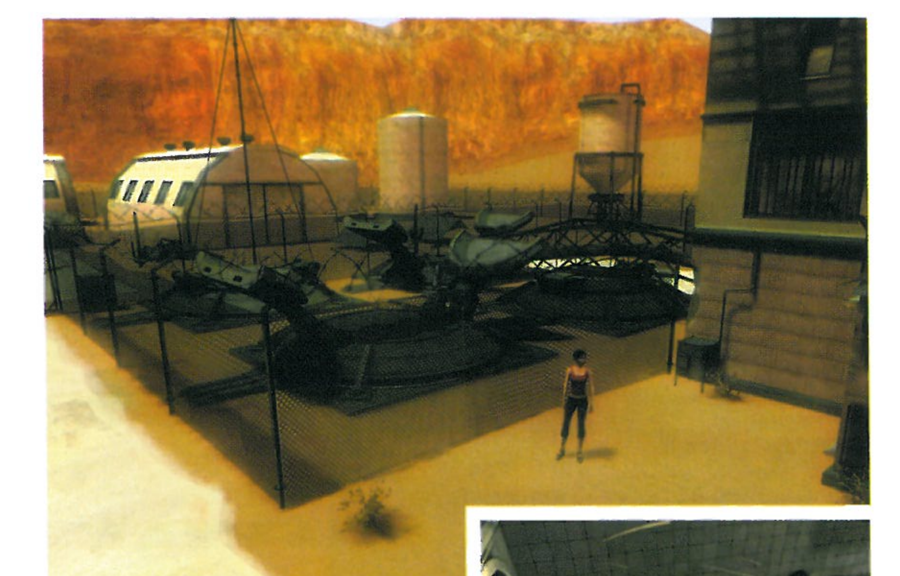


El corazón del ángel

El primer impacto de *The Angel of Death* no lo produce la escena de video inicial, que muestra el ancestral sacrificio de una joven y la liberación del esqueleto alado que le da nombre al juego, sino el rápido encuentro de George con una rubia insolente y atractiva. La rubia huye de la mafia y lleva consigo un críptico manuscrito medieval. Aquellos que sigan teniendo a Nico en su corazón reaccionarán a la más mínima chispa entre estos dos con una rabieta que haría sentirse orgulloso a Fernán Gómez, pero tendrán que prepararse cuando George haga caso a su corazón. Como dice Charles Cecil, es un tópico del cine saber que no te puedes fiar de la mujer que aparece al principio. Necesitarás repasar la historia del cisma papal del siglo XIV si quieres aligerar el camino de George.

La verdad es que no debería sorprender a nadie que, diez años después de su debut, *Broken Sword* se parezca a su protagonista, George Stobbart. Después de tres aventuras, George y el juego comparten rasgos: son inteligentes, capaces, atractivos y seguros de sí mismos.

Empecemos por su autoconfianza: El anterior *Broken Sword, El Sueño del Dragón,* consiguió algunos éxitos evidentes, pero no pudo ocultar el nerviosismo por el salto del juego a las 3D. La torpe integración de los puzzles de bloques, los controles sensibles al entorno y el más que evidente brillo de los objetos interactivos daban la impresión de que el juego tropezaba consigo mismo al intentar calmar a un público escéptico, al resolver los problemas del jugador antes de que el jugador intentara solucionarlo por sí mismo. En contraste, la interfaz vacía de *The Angel of Death* te permite disfrutar de la atmósfera con tranquilidad, y los controles sensibles al entorno ofrecen una opción de selección automática que casi siempre acierta cuando quieres usar un objeto. Puedes optar entre usar el "point and click" o el movimiento directo del personaje, y aunque aquéllos acostumbrados a los juegos de acción puedan tardar algo en acostumbrarse, *The Angel of Death* es más que un juego elegantemente servicial.



¿Inteligente? El juego no tarda nada en empezar a pedir que te exprimas un poco el cerebro para considerar las posibles permutaciones de relojes del abuelo, mecheros, relojes de la muerte y gánsters obsesionados con Elvis. La historia, claro está, da igual. No porque no está integrada en el juego, con numerosos giros y una consecución elegante, sino debido a que, al ser un *Broken Sword,* su calidad está más que asegurada.

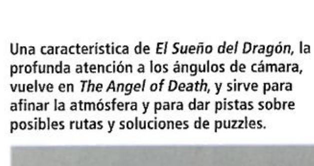
Y sí, aunque no llegue a las alturas de la revolución de la HD, *The Angel of Death* es un juego visualmente atractivo. De hecho, si algo impide que vaya más allá, es su gusto por los detalles y su uniforme solidez, que puede provocar que algunos jugadores se frustren al no poder ir adonde les gustaría y al no poder usar todo lo que ven. Esa consistencia visual es cortesía de Sumo Digital, que está desarrollando el juego bajo la dirección del ahora independiente Charles Cecil, y la calidad de su tecnología, que han probado juegos como *OutRun 2* y *Coast To Coast,* es lo que hace a *The Angel of Death* tan capaz.

Vuelven los puzzles basados en empujar bloques, aunque no les gustaran a algunos jugadores del último *Broken Sword.* Se ha prometido que estarán mejor implementados y tendrán un ritmo más afinado, pero lo importante seguirá siendo el tradicional pensamiento lateral.

En estos tiempos en los que otros abanderados de la aventura como *Fahrenheit* y *Dreamfall* están dando la espalda a los puzzles para reforzar las secuencias de vídeo, es ilusionante ver que alguien todavía cree que el énfasis del género de juegos de aventura puede residir en el juego en sí.

Este será el primer juego que salga al mercado con la tecnología AmBX de Philips que trata de lograr la inmersión en el PC con luces y movimiento (ver EDGE nº 1). A finales de año se pondrá a la venta el equipo para el hogar. Sin él se podrá disfrutar del juego por completo, pero si lo compras tendrás más ambientación y pistas añadidas (como el soplo del aire tras una grieta en el muro que te indica cómo resolver el puzzle).





Una característica de *El Sueño del Dragón,* la profunda atención a los ángulos de cámara, vuelve en *The Angel of Death,* y sirve para afinar la atmósfera y para dar pistas sobre posibles rutas y soluciones de puzzles.





La llegada de una nueva mujer a la vida de George no significa que la entrañable Nico salga de escena. Aunque algunos se asusten por cómo puede desarrollarse este triángulo amoroso, parece que *The Angel of Death* dará fin a la generalizada idea de que los juegos no pueden ser románticos.

PLATAFORMA: **GBA**
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **VARIOS**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE EN JAPÓN**

Bit Generations

Color, sonido, forma y velocidad: la segunda tanda de Nintendo explota las formas más básicas en una nueva generación de juegos

La segunda serie de la marca *à la mode* de Nintendo ha cogido el expresionismo retro y los ritmos machacones de la primera y los ha llevado todavía más allá con otros cuatro volúmenes de pura abstracción.

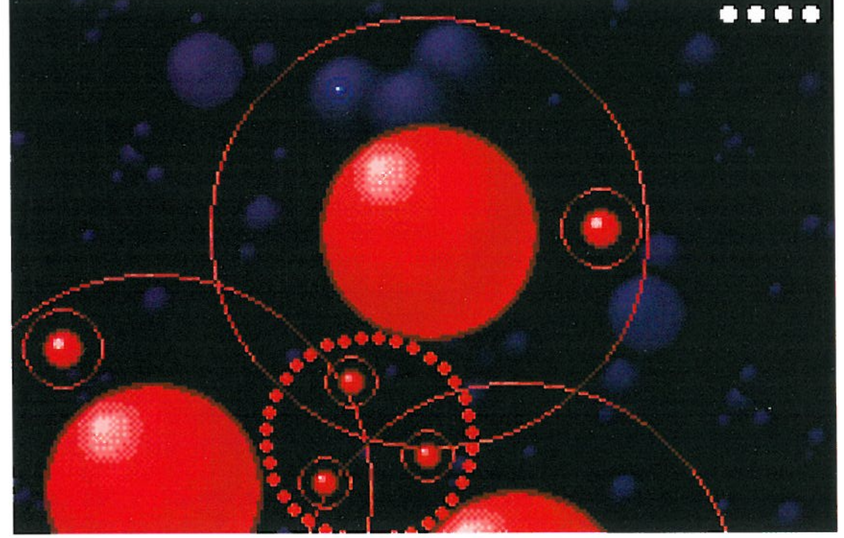
Coloris, el *Dialhex* de esta serie, es el que tiene un diseño más accesible. Empiezas con una rejilla llena de bloques coloreados con ciertos matices de gradación, y debes ir tiñéndolos con las gradaciones disponibles (de rojo a amarillo anaranjado, por ejemplo) hasta crear tres iguales. Tu único enemigo en esta búsqueda de la combinación son una serie de molestos bloques grises que debes romper creando otros adyacentes. El juego evoluciona hacia una serie de niveles cada vez más estilizados, en los que las gradientes lineales se transforman en toda una paleta de colores, convirtiéndose en un juego mucho más envolvente, de complementarios y contrastes: un giro excepcional dentro de las convenciones de los puzzles de bloques.

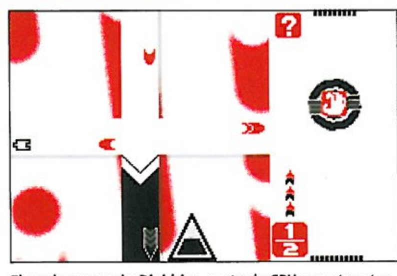
La filosofía de *Soundvoyager*, que quita importancia a la vista pero te obliga a llevar auriculares, ha resultado menos desafiante de lo que parecía. Y es que llevas un orbe controlable a través de un escáner de frecuencias en total silencio, buscando débiles indicios de ritmos y bucles que, al ser capturados, componen una serie de sonidos instrumentales y electrónicos cambiantes. Sólo puedes fallar en los interludios en forma de minijuego de búsqueda de sonido. Viajar por las cálidas ondas sonoras del juego es una experiencia más rica si cierras los ojos: te pierdes poco, ya que su interacción visual se limita a una rejilla alineada y a unos brillos palpitantes cuando se acerca un sonido.

Por otro lado, la inconmensurable exigencia de los altibajos jugables de *Orbital* eclipsa todas sus expectativas. Combina retazos inconexos de *Lunar Lander* y *Katamari Damacy* envolviéndolos en un diseño galáctico de círculos concéntricos de dos tonos, en el que la trayectoria de tu estrella sólo se ve afectada por la atracción de elementos rojos y azules, que te empujan o te alejan de las masas gravitacionales de las grandes estrellas. Si engarzas tu órbita con la de otros planetoides puedes aumentar tu tamaño hasta que puedas fusionarte con un sol amarillo. Es el juego más difícil de toda la serie, ya que los empujes peor calculados provocan frustrantes parones en pleno espacio exterior, al no haber objetos con los que impulsarte.

No obstante, la auténtica estrella de esta entrega es *Digidrive*, tan extraño y oscuro como indicaban los primeros pantallazos. Básicamente es un juego de ordenación, en el que puedes dirigir varios vehículos en forma de flecha a uno de los cuatro caminos de la pantalla para, almacenándolos, generar reservas de combustible. Vehículos especiales se encargan de repartir el combustible y alejan a tu disco de los pinchos enemigos. Como un éxito estilo *Game & Watch* del siglo XXVII, empieza de forma lenta y sencilla para llegar a un final de ritmo cada vez más frenético, partiendo de unas reglas sólo comprensibles cuando reflexionas sobre ellas en lugar de dejarte llevar por la hipnosis abstracta del juego, que representa de forma bastante aproximada lo que sería el mantra de *Bit Generations*.

La aparición de un bloque gris en *Coloris* (arriba) va acompañada de un terrorífico golpe que te sobresalta como la voz de un dios, especialmente cuando caen varios juntos: suponen un agudo contraste con los plácidos gorjeos tonales de la caída de los demás bloques.

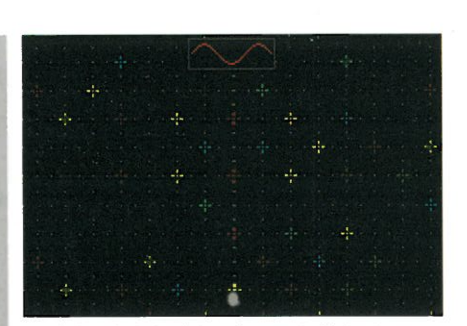




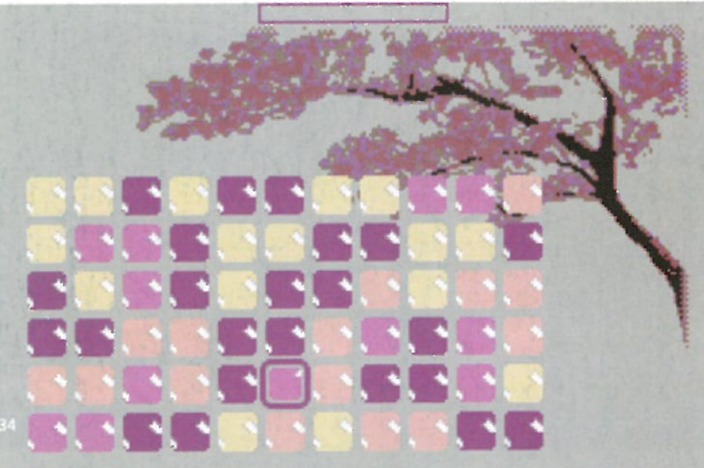
El modo versus de *Digidrive*, contra la CPU o contra otro jugador, es parecido al modo para un jugador, pero amplía la metáfora del disco en un combate de sumo en el que hay que llevar al contrario más allá de la línea.



Llegar a controlar el empuje gravitacional y los impulsos circulares de los gigantes gaseosos de *Orbital* (arriba) es su mayor recompensa, y es esencial para sobrevivir a los sistemas posteriores, abigarrados y cambiantes.



Los niveles principales de *Soundvoyager* (arriba) están entremezclados en un árbol en el que cada rama se divide en un par de minijuegos que consisten en perseguir o evitar los sonidos que aparecen, o –como en el titulado Gallo Sonoro– en buscar las voces incorpóreas de varios animales de granja.



Salto generacional

Hoy día todo el mundo intenta adivinar si veremos nuevos lanzamientos de la línea *Bit Generations*, ya que informes de ventas sin confirmar indican que la primera camada se quedó en unos pocos miles de ejemplares por título. Aun así, está claro que Nintendo apuesta por el poderío del boca a boca a largo plazo, ya que en su campaña inicial enviaba copias gratuitas de los juegos a los usuarios que pusieran comentarios sobre los mismos en la web del juego, y en ciertos círculos se ha hablado mucho de ellos. Como experimento, esta campaña ha sido uno de los éxitos más sorprendentes del año, especialmente porque parecía inviable, al dejar a un lado la establecida inclinación de Nintendo por los juegos accesibles para todos y aplicarle a cambio un brochazo de abstracción artística. Una tendencia que hay que esperar que continúe, con o sin el sello *Bit Generations*.

Warhammer: Mark of Chaos

Warhammer vuelve a PC dando más importancia a los combates. Pero ¿estará la lucha más grande lejos de los campos de batalla?

Pasar a *Warhammer* de la mesa de tu casa al escritorio de Windows es una tarea delicada, en la que sus partes positivas y negativas parecen estar totalmente equilibradas. Por cada potencial jugador que esté encantado por una licencia que le es familiar, hay otro al que le asusta la idea. Además, como las reglas de *Warhammer* llevan décadas perfeccionándose y es un territorio diseñado de forma tan exhaustiva, puede ser desalentador intentar algo creativo. Vamos, que *Mark of Chaos* debe andar con cuidado desde el principio.

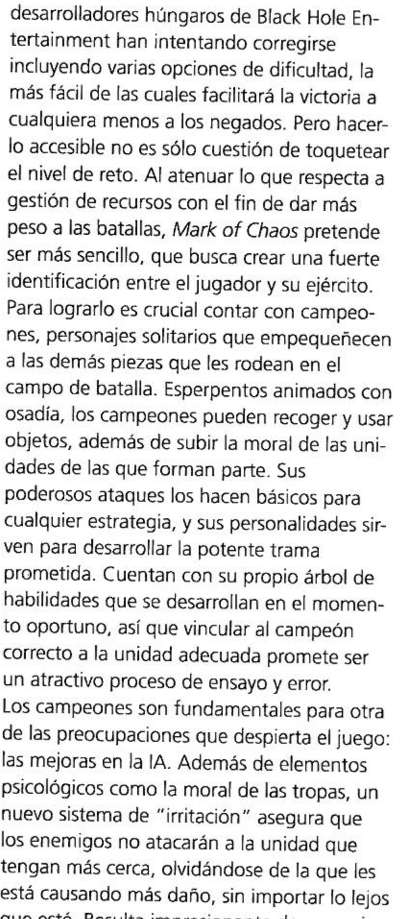
Sabiendo que muchos jugadores consideraron demasiado difícil su anterior juego de estrategia (*Armies of Exigo*, de 2004), los desarrolladores húngaros de Black Hole Entertainment han intentando corregirse incluyendo varias opciones de dificultad, la más fácil de las cuales facilitará la victoria a cualquiera menos a los negados. Pero hacerlo accesible no es sólo cuestión de toquetear el nivel de reto. Al atenuar lo que respecta a gestión de recursos con el fin de dar más peso a las batallas, *Mark of Chaos* pretende ser más sencillo, que busca crear una fuerte identificación entre el jugador y su ejército. Para lograrlo es crucial contar con campeones, personajes solitarios que empequeñecen a las demás piezas que les rodean en el campo de batalla. Esperpentos animados con osadía, los campeones pueden recoger y usar objetos, además de subir la moral de las unidades de las que forman parte. Sus poderosos ataques los hacen básicos para cualquier estrategia, y sus personalidades sirven para desarrollar la potente trama prometida. Cuentan con su propio árbol de habilidades que se desarrollan en el momento oportuno, así que vincular al campeón correcto a la unidad adecuada promete ser un atractivo proceso de ensayo y error.

Los campeones son fundamentales para otra de las preocupaciones que despierta el juego: las mejoras en la IA. Además de elementos psicológicos como la moral de las tropas, un nuevo sistema de "irritación" asegura que los enemigos no atacarán a la unidad que tengan más cerca, olvidándose de la que les está causando más daño, sin importar lo lejos que esté. Resulta impresionante de ver y, si se implementa bien, puede aportar un gran potencial de estrategia de larga distancia.

Al respetar sus orígenes de sobremesa, la capacidad de personalización está muy desarrollada en *Mark of Chaos*. Las unidades pueden "pintarse" de forma individual, y las banderas pueden diseñarse partiendo de cero. Dichas herramientas brindan opciones rápidas a los jugones novatos, mientras se guardan muchísimas más para aquellos que quieran ahondar en el asunto.

Pero lo más notable de *Mark of Chaos* es hasta qué punto las reglas originales han calado en el juego: es más profundo que una simple licencia, y ofrece una historia rica llena de acciones detalladas. Los meses que quedan hasta su lanzamiento permitirán ver si las reglas de *Warhammer* puede llevarse a tu monitor sin crear un revoltijo extraño, y si, además, puede atraer nuevos jugadores sin comprometerse demasiado.





Al principio deberás elegir entre los ejércitos del Imperio o del Caos. Mas tarde habrá dos razas más: Altos Elfos y Skavens. Las tropas pueden, además, reforzarse con unidades mercenarias como orcos o vampiros.



Los modelados son detallados y están bien animados, especialmente en las batallas. Black Hole Entertainment está ahora añadiendo código que desparramará los brazos y las piernas de las unidades muertas en la batalla.



Un elemento añadido hace poco es la Fase de Despliegue, que da tiempo a los jugadores para preparar sus unidades antes de las batallas. La magia ha sido distribuida, añadiendo otro elemento de estrategia.



En el mapa táctico, los pueblos te dan la oportunidad de mejorar tus hechizos y armas, además de comprar información adicional de tu campaña o desbloquear nuevas misiones.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **VIRGIN / BANDAI NAMCO**
ESTUDIO: **BLACK HOLE ENTERTAINMENT**
ORIGEN: **HUNGRÍA**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2006**

La hora Warhammer

Parece ser que el espectáculo va a ser muy importante para las batallas multijugador *online*. Los desarrolladores han confirmado que podrán grabarse batallas completas en ficheros muy pequeños para enviarlas a otros jugones por mail. Ya sea una opción usada como herramienta de entrenamiento para clanes serios, o sólo para reírse de las peleas más descompensadas, deja claro que sus autores se preocupan de mimar a la comunidad *online* de su juego.

PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **VIVENDI**
ESTUDIO: **SABER INTERACTIVE**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **2007**

TimeShift

El tiempo alcanza al eternamente retrasado *shooter* de Saber

Eres físico? ¿No? Bien. Entonces tal vez disfrutes con las alegres implicaciones absurdas de los giros temporales de *TimeShift*. Si usas tus poderes especiales para ralentizar el paso del tiempo, podrás moverte ágilmente por las plataformas con una velocidad que te resultará vertiginosa. Congélalo, y el agua se hará sólida y el fuego no quemará. Inviértelo, y verás a los participantes en una emboscada volver a sus escondites antes de que los rodees para pegarles un tiro en el cogote... Pero no intentes matar a ninguno de ellos antes de que el flujo temporal vuelva a la normalidad, o el juego te echará un pesado rapapolvo, haciendo que te preguntes por qué, de pronto, ha tomado conciencia sobre romper las leyes esenciales del universo.

¿Eres un historiador? ¿No? Bien. Entonces seguramente no recordarás el difícil pasado de *TimeShift*. Llegó a la redacción de la revista hace casi dos años como una ambiciosa apuesta de Atari, volvió un año más tarde habiendo perdido su enfoque y cualquier signo de progresión, y de nuevo reaparece (con precisión suiza) en la lista de Vivendi. El cambio parece haberlo reanimado, y haber dejado fuera algunas pretensiones, optando en su lugar por un acercamiento mucho más sarcástico a su historia de ciencia-ficción. Las noticias de que han reclutado a Michael Ironside y Dennis Quaid para la causa indica que, sea cual sea el tono, las voces del juego en inglés podrán estar a la altura de sus demandas.

Lo que no está tan claro es si *TimeShift* tiene la suficiente sustancia como para apoyar estos entretenimentos sobre el tiempo.

TimeShift siempre se ha caracterizado por un acercamiento rebelde a la uniformidad de grises y marrones habituales en los FPS. Algunos quizá crean que los resultados son algo ostentosos, pero siempre es bueno salir de la monotonía



Los cambios temporales del título no sólo añaden una dimensión extra a los tiroteos. Como la historia te envía atrás y adelante en el tiempo, no esperes que tus aliados te reconozcan cuando te reúnas con ellos.



Las primeras versiones del juego no demostraban demasiado desarrollo en la interacción balística ni en la IA enemiga, pero esta nueva encarnación despierta esperanzas de resultar un *shooter* más satisfactorio. Así que, incluso aunque no consiga hacer temblar a la cada vez más enrarecida élite del género, parece que el retraso de un año de *TimeShift* ha valido la pena. Al final, parece que la oportunidad de *TimeShift* de desmostrar su valía no llegará a tiempo para las navidades. A ver si en Semana Santa.

Colin McRae: DIRT

Tras parar en boxes durante toda una generación, ¿podrá McRae tener una variedad a lo *TOCA* sin salirse de la carretera?

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO:**PROPIO**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **2007**

Aunque la carrera como piloto de *rallies* de Colin McRae está totalmente paralizada, su franquicia videojueguil avanza hacia la próxima generación. *DIRT*, que promete hacer evolucionar la serie con más circuitos y vehículos todoterreno, sirve para hacer alejarla ligeramente de su tradicional oferta específicamente rallística.

Colin McRae 2005 presentó unos cuantos vehículos todoterreno de combustión internsa, quizás insinuando el camino que seguirá *DIRT*. Aún no se sabe si los circuitos clásicos de asfalto y hielo complementarán al polvo.

Dseñado para revitalizar su atractivo (y accesibilidad) hacia el gran público, será interesante ver cómo los aspectos más nuevos del juego conviven con la familiar mezcla de barro y alerones que hizo un nombre en los videojuegos a *McRae*. Para los puristas, el juego mantiene un estructura de carreras punto a punto, y ofrece una notable cantidad de simulación de *rallies* tradicional. Pero lo que más desearán saber los seguidores habituales es cómo está nivelada la dificultad: si en un intento de atraer a más jugadores, los retos jugables han salido perdiendo.

No se sabe mucho de su diseño exacto –poco más que un puñado de pantallazos que acaban de salir a la luz–, pero, basándonos en el pasado, hay muchas razones para esperar el acierto y la sensatez de los anteriores *Colin McRae*. Sus predecesores mejoraron sustancialmente la física y el control con cada nuevo lanzamiento, así que las suculentas capacidades de los nuevos hardwares deberían llevar al juego a otro nivel.

Con todas las miradas puestas en el *glamour* de *Gran Turismo* y en el brillante *PGR 3* (por no mencionar las distracciones de *TOCA Race Driver 3* o *GTR 2)*, resulta fácil pensar que *DIRT* corre el riesgo de ser infravalorado. Pero, mientras los juegos de carreras le dan cada vez más importancia al fotorrealismo, una apuesta por volver a prestar atención al marcador de vueltas puede ser refrescante. Y, en una época en que las carreras sobre asfalto retienen toda la atención, está bien saber que sus primos más sucios aún tienen la oportunidad de saltar a la palestra.





El primer *Colin* de la nueva generación parece que estará a la altura de su renombre, pues promete saltos tan llenos de polvo como los de *Motorstorm*. Y el jugador ya no tendrá sólo la compañía del reloj mientras corre.


PO1

CÓMO LOGRAR QUE TU JARDÍN ESTÉ VIVO

Microsoft ha puesto sus ojos en un mercado difícil, y *Viva Piñata* muestra cómo hacerse con él

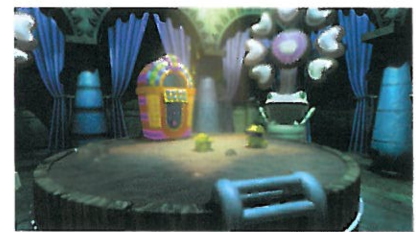
Estamos buscando por la sede de Rare polluelos de cisne. Fueron vistos por última vez por el campo de fútbol; carretera abajo desde la casa del guarda, cruzando el lago, donde se va a celebrar una fiesta. Puede que estén durmiendo, comiendo o escondiéndose, como suelen hacer los animales salvajes. Lo sorprendente es que **Lee Schuneman,** productor ejecutivo de *Viva Piñata,* no esté seguro de haber llegado alguna vez tan lejos en su exploración del terreno. Uno se siente relajado aquí fuera, y la brisa se lleva todos los problemas. La tribu de fieles empleados de Rare (unas 200 personas) vive rodeada de algo parecido a un paraíso rural, pero trabaja duro. Al pensar cómo la gente que está encerrada trabajando desaprovecha este entorno, bromeamos sobre lo bueno que sería invertir en una cámara oscura, pero con *Viva Piñata* ya están construyendo una.

Anunciado en marzo, este juego de comercio y jardinería supone la entrada de un torrente de colorido vegetal al laboratorio de Rare, y se puede ver en cada mesa de trabajo, cada mesa de mezclas y cada diseño. Se trata de un título infantil sin complejos con potencial para ser multiplataforma, con un estilo producto tanto de la campiña inglesa que rodea al estudio como de la herencia de juegos como *Banjo-Kazzoie* y *Conker's Bad Fur Day.* Se han comparado con *Harvest Moon, Animal Crossing, Los Sims* y, por supuesto,



TÍTULO: **VIVA PIÑATA**
PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **RARE**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **11 DIC. 2006**

Mientras que las piñatas añaden una rama a su árbol familiar, el tocadiscos emite un tema a medida para cada especie. Se incluyen aportaciones de *Mars Attacks*, Duran Duran, *El Show de Benny Hill* y la psicodelia de los años 60.





Pokémon. Pero es el título más personal de la compañía desde los tiempos de Ultimate.

"Siempre quisimos que fuera un juego en el que simplemente pudieras ver los animales realizando sus tareas cotidianas –explica el diseñador jefe **Gregg Mayles–,** como si mirases a través de una ventana a tu jardín. No harán exactamente lo mismo cuando se levanten cada mañana, o cuando vayan de un sitio a otro: eso era un objetivo importante. Queríamos que fuera cómo un acuario".

Un acuario con oficina de correos, para ser exactos. Tras su nacimiento como juego para teléfono móvil en 2002 y dar el salto primero a la Xbox y luego a la Xbox 360, *Piñata* ha mantenido dos constantes: los espacios cerrados y los buzones de correo. "Comenzamos con los teléfonos con aplicaciones de electrónica de consumo –recuerda **Will Bryan,** ingeniero jefe de software–, usando lo que Microsoft tenía para conectividad. La idea global se basaba en el comercio. Entonces Microsoft nos preguntó: '¿Queréis echar un vistazo a Xbox Live, que estará disponible en un plazo de un par de meses?'. Esa era más nuestra plataforma tradicional".

"Al principio todo era muy mono –recuerda **Ed Bryan,** artista jefe de *Piñata*–. Los animales eran la monada que cabía esperar, deambulando por allí. Todo bastante japonés. Supongo". El artista conceptual **Ryan Stevenson** coincide: "Fue un proceso lento. El trabajo artístico original era muy diferente de lo que hemos acabado haciendo. Necesitábamos dar coherencia al mundo, así que, revisando distintas culturas, vimos las piñatas. Y todo fue encajando en su lugar".

"Estábamos mirando birretes y cosas así –añade **Ed Bryan–,** tejidos aterciopelados suaves. Y acabamos en esto. Para el efecto del pelo del papel, Ryan trabajó a mano las texturas que aún hoy están en el juego. Estábamos todavía en la Xbox, así que pensábamos: '¿Queréis papel? Pues no podemos hacerlo'".

"Cuando se hizo público que la 360 estaba en camino, y que nosotros ya habíamos dado el salto desde el teléfono móvil, descubrimos que la Xbox estaba en el final de su vida. Así que reflexionamos y nos dijimos: 'Podemos seguir trabajando y hacer mucho más. O sacar un título tardío para la Xbox'". Y Stevenson interviene: "Es casi como si el juego lo necesitara para justificar su estilo visual". "Cierto –confirma Ed Bryan–. Ahora no hay nada que nos impida hacer lo que queremos".

En cuanto empieza la fanfarria orquestal de *Viva Piñata*, al estilo *Kameo* y grabada por la Filarmónica de Praga, está claro como el cristal lo que Rare pretende hacer. El personaje tutorial, ataviado con una mezcla de estilos sudamericanos, proporciona la primera de tres herramientas: una desgastada pala para hacer fértil el suelo o llamar la atención sobre la fauna local. Y todo lo que precisa es una fran-

"Quisimos que pudieras ver a los animales realizando sus tareas como si mirases por la ventana a un jardín"

PIÑATITAS

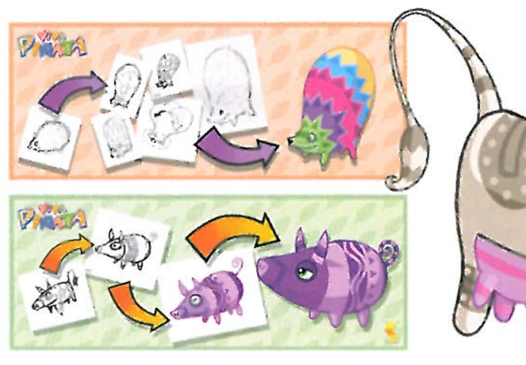
Como para bailar un tango hacen falta sólo dos, *Viva Piñata* no te deja aceptar más individuos salvajes de cada especie. Si quieres tener más, debes usar lo que de forma políticamente correcta podríamos llamar "población dinámica". Cada pareja de animales posee su propio baile del amor, que comienza cuando los unes con el cursor en unas circunstancias concretas. Un minijuego *arcade* decide el resultado, y el éxito hace que la "cigüeña piñata" deposite un huevo traído desde su nido en las montañas. El ritmo de cada baile es distinto, gracias a la integración que Kirkhope ha logrado de instrumentos de todo tipo, desde el violín hasta el theremín. A medida que aumenta la población de la especie, los límites del tiempo para los minijuegos amatorios se vuelven más estrictos. Es de esperar que el mando dual estimule la ayuda de padres y hermanos, aunque no conseguimos ver la dificultad para manejar uno de ellos hacia adelante y hacia atrás.





Los diseños de Stevenson sugieren un juego construido para un amplio surtido de plataformas tecnológicas. Aunque es fácil imaginarlos como fantasmas en un mapeado 3D, el añadido del pelaje crepé a la mezcla ha situado *Viva Piñata* en un sector de mercado inimitable, que se podría decir que Rare necesitaba encontrar a toda costa.







"La naturaleza del juego implica que cuando has puesto un montón de cosas en el jardín, has de ser capaz de acceder a todas enseguida –orienta Will Bryan cuando se le pregunta sobre el hecho de que el disco duro sea opcional en la 360–. Tiene que caber todo en la memoria, así que en realidad la caché del disco duro no va a beneficiarnos".







ja de hierba recién plantada (papel crepé, claro) para que aparezca la primera criatura. El Whirlm del jardín común empuja hacia los límites del territorio, marcado por un rectángulo que crecerá según progrese el jugador.

Como todas las piñatas salvajes, al principio es un personaje dibujado sólo con sombras en gris muy reservado. Pero cuando le das lo que pide –al ser un tutorial, parece que sólo tienes que ponerle hierba en un plato–, su color revive y se convierte en tu inquilino. Cuando logras cultivar una zanahoria te proporcionan semillas, herramientas y riego para cultivar el jardín, objetivos, monedas de chocolate para comprar en la tienda, y, por fin, piñatas: 60 especies de las cuales los creadores estiman que sólo la mitad aparecerá en la primera evolución completa del jardín.

"Sabíamos –sostiene el productor **Justin Cook–** que si todo consistía sólo en un listado de animales, la gente iba a intentar llegar al final lo más rápido posible. De modo que lo hicimos de tal forma que, si te gustaba un determinado tipo de piñata, pudieras especializarte en él. Cada especie tiene cualidades específicas. Así que puedes quedarte en un nivel determinado y disfrutar la experiencia de cuidar ponies o conejos. No vamos a frenar a la gente que simplemente desea arar, pero si un día decides que quieres dedicar todo tu jardín a los ponies, habrá suficientes cosas que puedas hacer con ellos como para mantenerte entretenido". Tal como cabía esperar, nuestro interlocutor suelta una risita.

El sistema de niveles progresa lateralmente (criando animales) y verticalmente (con el crecimiento del jardín), permitiéndote que tú marques el ritmo. Cada animal posee su propio diario, con detalles personales como nombre y fecha de nacimiento, así como los requisitos para la evolución de esa especie. Casi nada ocurre de manera arbitraria. Incluso el envejecimiento de las piñatas puede frenarse si están suficientemente contentas. El segador enmascarado Dastardos se pega una caminata desde su casa (un tronco de árbol) para rematar con alegría las piñatas debilita-



"Intentamos que no notes las cargas –explica Will Bryan–. Así que, cuando entras en una casa, la pantalla salta. Pero nos hemos cerciorado de que en la memoria se almacene todo lo posible, para que puedas retroceder directamente"



das, mientras que, en directa competencia, llega el doctor Patchingo en su ambulancia, un *kart* en miniatura. Sí, es posible romper las piñatas y esparcir sus interioridades. Pero no, nunca mueren. Cuando expira una piñata, lo que en realidad pierde es su identidad y vuelve a materializarse salvaje y gris.

Según una minuciosa encuesta, a las mujeres les resultará adorable, para los niños fascinante y para los hombres adultos será o entretenido o insufrible. "Los modelos de los personajes son francamente toscos –señala Ed Bryan–, pero hacer el pelaje es como 16 capas adicionales de geometría. Cuando tienes animales de 2.000 triángulos cada uno, multiplicar eso por 16 es una barbaridad". El ingeniero de software **Brent Poynton** opina: "La naturaleza del juego es que la gente gane piñatas y quiera más, de modo que ahí es donde ha residido el desafío en términos de potencia, y donde ha sido bueno tener la 360".

otros –repone Stevenson–, de manera que no se presenta el problema de que todos los animales se apiñen en el jardín a la vez".

Ofreciendo el entorno de un jardín (se consideró la opción de contar con más) y un uso nunca visto de la funcionalidad de Live, son las emergentes cualidades de la conducta del juego las que, por encima de cualquier otra consideración, harán que llueva o brille el sol. De momento, el pronóstico es favorable.

Más allá de las monedas que financian el jardín, de las casas que mantienen a los animales sanos y salvos, de los accesorios de moda que puedes comprar y de los contratos de los colaboradores humanos, el precio que está indicado en la cabeza de una piñata es la única moneda del juego. Tal como lo ve Rare, si la gente quiere luchar por los Gamepoints, el propio bicho les controla aquí, y no es nada sorprendente descubrir que existe un amplio

"Cuando expira una piñata, lo que en realidad pierde es su identidad y se vuelve salvaje y gris"

¿Ayuda que el entorno sea cerrado? Will Bryan cree que no: "Mientras que en un juego de pasillos sólo puedes ver el corredor en que estás, aquí puedes alejarte al extremo más remoto del jardín y verlo todo, y eso significa tener que dibujarlo todo". "Pero es verdad que los diseñadores tienen que lidiar con el hecho de que a unos animales no les gustan

En el sentido de las agujas del reloj, empezando justo en la imagen bajo estas líneas: el taller, construido a medida; el ingeniero de software Brent Poynton; el músico Grant Kirkhope; y el ingeniero jefe de software Will Bryan. En la página de al lado, el artista conceptual Ryan Stevenson, y el artista jefe Ed Bryan. No aparecen (por timidez ante la cámara) el diseñador jefe Gregg Mayles, la diseñadora Justin Cook, el director de producción Simon Farmer y el productor ejecutivo de *Viva Piñata,* Lee Schuneman





El jardín contiene agentes naturales y artificiales que ayudan a que el lugar florezca, pero Rare está estudiando brindar soporte DLC y otro no específico para Live Anywhere, la extensión multiplataforma de Microsoft de perfiles de jugador más allá de la 360.







espectro de Logros. Si formas paquetes de cinco elementos –piñatas incluidas– en la oficina postal del juego, puedes enviarlos electrónicamente a cualquier amigo que tenga habilitado Live. Si prefieres una opción más barata, habrá minijuegos *online* para que pongas a competir tus mascotas entre sí.

El modo *online* más prometedor incluye invitar a amigos para que te visiten, e incluso para que te ayuden a cuidar de tu jardín cuando quieras. Puede que en el futuro llegue una secuela, nos han informado, después de que haya concluido el contenido descargable.

Al preguntar si Microsoft ha impuesto algún calendario para el contenido descargable, Schuneman se ríe. "Lo intentarán, pero nosotros defendermos la mejor decisión para el juego. No queremos acabar yéndonos al garete". Se dice que la experiencia administrativa de dejar atrás a los miembros del equipo para trabajar en *Kameo* y *PDZ* ha escocido en Rare, aunque no hasta tal punto como para desincentivar esfuerzos futuros. Muy al contrario, de hecho. "La cuestión –explica Will Bryan– es que hemos realizado tal esfuerzo para desarrollar el juego en primer lugar que no hacer algo más después nos haría sentirnos como si nos estuviéramos estafando a nosotros mismos. El plan con DLC es asegurarnos de que lo nuevo se integra perfectamente. No es como si añadiéramos niveles extra: el mismo jardín tiene que funcionar pongamos lo que pongamos en él".





Se da por supuesto, claro, que la gente querrá esos añadidos. Según admite el propio equipo, nadie está más al día sobre la opinión *online* que la gente de Rare, por irrelevante que pueda ser la cuestión. "Puedes apreciar las diferencias de actitud en los foros –apunta Ed Bryan–. Si alguien criticara el juego, aparecería otra persona y diría: 'Estás equivocado: yo tengo niños y les encanta'. Resulta realmente interesante".

¿Está preocupado el equipo de que el juego pueda convertirse en una batalla entre Microsoft y Nintendo, propietario de *Pokémon?* "No creo –contesta Stevenson–. Me preocupa más la gente que malinterpreta el juego. En los foros hay un montón de gente impaciente, y todos están preguntando cuál es la fecha para *Halo 5* o para cualquier otro título. Si esa es tu actitud... entonces, este juego no es para ti. Busca otros juegos".

Lo cual nos remite al quid de la cuestión: ¿para quién es *Viva Piñata?* Microsoft se apresurará a demostrar que su base de usuarios se encuentra entre los 20-30 años, y pese a la imperiosa necesidad de introducirse en el mercado infantil, no es el aspecto más fuerte de la compañía. ¿Está Rare nerviosa por esta aparente contradicción? "Hay que empezar por algún punto –responde Cook–, especialmente si quieres captar un público nuevo. Hemos querido crear un juego que atrajera a quienes no se estén comprando una 360 en este momento. Y hemos encontrado mucha gente que está como loca por encontrar algo que no sea una licencia de una película. Queríamos algo de verdadera calidad, y eso puede atraer a todo el mundo".

TIENDA DE CHUCHES

Las tiendas de *Viva Piñata* cubren los necesidades y deseos del jugador. El almacén general de Costolot es un puesto comercial para productos de granja y compra y vende semillas, verduras y demás. Willy Builder (así es como nos dijeron el nombre) da hogar a tus piñatas, las mascotas de papel de la señorita Petula almacenan animales domésticos imposibles de conseguir en la naturaleza como gatos y perros, y la oficina de cambio de Bart canjea, a cierto coste, tus elementos por algo nuevo. Ivor Bargain es un comerciante/ladrón, mientras que en la posada de Arfur puedes contratar ayudantes. Las tareas del ayudante cubren las labores de microgestión descubiertas por Rare durante el desarrollo. Por fin, la oficina de correos de Fanny Franker ofrece un foco para el siempre importante mercado *online* del juego, mientras que puedes contratar a Gretchen Fetchem para rastrear animales extraviados.





Algo se está moviendo

En algún lugar del mundo ya está almacenada la primera tanda de unidades de Wii. Tras el éxito de la DS, Nintendo se la juega con una consola de sobremesa y un mando revolucionario con sensor de movimiento



Las oficinas de Nintendo en el Soto de la Moraleja, en Madrid, son un remanso de paz en el exterior y un hervidero de actividad en el interior. **Luciano Pereña,** director general de Nintendo España, lo mismo organiza el canal de distribución que diseña nuevas estrategias o busca un par de pilas cuando se acaban las de la grabadora usada en esta entrevista. Gracias a esto último, aquí tienes sus palabras:

Cuando se reveló Wii sorprendió a todos. ¿Cómo se vivió la noticia en España y cómo cree que será acogida la consola?
Wii tiene que ver con la forma en que Nintendo entiende este mercado. El modelo que ha hecho crecer el mercado mundial en los últimos años se ha basado en desarrollar productos con gráficos cada vez más realistas y sofisticados. Y eso ha provocado un aumento en los costes de desarrollo. Como las empresas buscan rentabilidad, se limita la capacidad de trabajar conceptos innovadores.
Nintendo detectó que, con esos productos, el usuario empieza a sentir hastío. Por eso la decisión fue asumir que el crecimiento basado en una línea de desarrollo de juegos realistas no es suficiente para que el mercado crezca. Es imprescindible romper esa barrera de uso entre usuarios y no usuarios e invitar a gente que nunca ha jugado –o a gente que jugó y ya no juega– a probar el producto con el convencimiento de que, cuando lo pruebas, es un producto atractivo.

Wii es consistente con esta estrategia. A día de hoy, al no jugador no le invita nada coger el mando de la consola familiar y probar juegos. Nintendo desarrolla su consola con la misma idea con la que desarrolla DS: ¿cómo puedo ofrecer una forma de jugar que valga para el jugador que conocemos, y que es nuestra prioridad, pero al mismo tiempo invite a gente que jamás ha jugado?

Cuando presentamos el mando, incluso el nombre, la reacción inicial fue de cierta sorpresa, pero luego lo que se ha generado es una

enorme expectativa. No recuerdo en el lanzamiento de consolas domésticas por parte de Nintendo en los últimos 10 años –hablo de Nintendo 64 y de GameCube– que haya generado antes del lanzamiento tantísima expectación.

¿Es una apuesta arriesgada?, por supuesto, pero Nintendo no se caracteriza por ir por el camino trillado. Desde el principio, siempre ha leído el mercado en su conjunto y ha seguido su camino.

Y la respuesta de los fabricantes de software parece igual de buena, los *third parties* han apostado muy fuerte.

La verdad es que tampoco recuerdo, ni siquiera en el segmento de portátiles, un apoyo tan brutal de *third parties* al lanzamiento de una consola. Creo que es un concepto que ha gustado. El *third party* valora que sea Nintendo quien entre en esta nueva senda, porque piensa que puede ser de las pocas compañías que tenga detrás el *know how* para el desarrollo de software que dé sustento y credibilidad a lo que intenta conseguir con el hardware. Para el *third party*, enfrentarse a una nueva forma de control modifica radicalmente su forma de desarrollo, y eso es muy atractivo. También he de decir que, frente al coste brutal que puede tener desarrollar producto para otras plataformas, Nintendo también ha tenido una enorme sensibilidad al intentar equilibrar ese coste con la configuración del hardware.

Hablando de desarrollo, hay quien dice que Wii va a ser técnicamente algo demasiado parecido a GameCube.

Sí es cierto que ofrecemos, como ventaja a los usuarios de hoy, una compatibilidad con los títulos de GameCube, pero comparar el concepto de jugabilidad de GameCube con Wii, sus capacidades técnicas, o lo que Wii ofrece adicionalmente, es irreal. Es como comparar una DS con una Gameboy. Son distintas.

"Nintendo no se caracteriza por ir por el camino trillado. Desde el principio, siempre ha leído el mercado en su conjunto y ha seguido su camino"

Y se aleja del concepto de consola de Nintendo; ya no serán sólo para jugar, también podrás navegar, leer las noticias...

Queremos ofrecer algo atractivo a miembros de la familia que hoy no consideran el videojuego como algo relevante, y ahí nacen los canales de Wii. No utilizamos la consola como un caballo de Troya para conseguir un producto multimedia en el hogar, que puede ser la estrategia de otras compañías; queremos incrementar la población jugadora. Wii entra en casa porque hay alguien que juega, y queremos que el no jugador se acostumbre a Wii; observará que tiene los canales de noticias, y el tiempo, y el canal de juego.. y, tal vez, viendo jugar a su hijo, su marido o su mujer no le asuste coger un mando de Wii y ponerse a jugar al tenis. Tal vez nuestra invitación de "prueba y juega" suceda de verdad. No buscamos multiuso, lo ofrecemos para que la gente se incorpore al juego.



Nintendogs abrió la *Touch Generations!*; y triunfó entre las mujeres. Es una muestra de los nuevos jugadores que busca Nintendo. Meses después, las mismas compradoras repitieron con *Animals Crossing*.

En cambio, la *virtual console* parece más un guiño al jugador de toda la vida.

Es un valor añadido. Wii intenta conciliar los dos pilares de este mercado, el jugador de hoy y el del futuro. Para el de hoy, que valora conceptos que esta compañía desarrolló en el pasado, es importante poder descargarte estos juegos a un precio reducido, con un catálogo que va desde NES a Nintendo 64, MegaDrive o TurboGrafx. Para el nuevo jugador será como descubrir la historia del videojuego.

Aunque el precio de la consola entra dentro de lo que dijeron que costaría, sí es cierto que se ha hecho la conversión 1$=1$.

Es muy difícil comparar, porque los precios en dólares no incluyen impuestos. Estamos hablando de una consola con un *pack* de cinco juegos, *Wii Sports*, a un precio estimado de 248€ con el mando de control inalámbrico, el nunchako, y todos los cables necesarios. El precio no será una limitación.

¿Por qué el título de lanzamiento es *Wii Sports?*

La elección responde a que encaja perfectamente con nuestra intención de que tanto el usuario como el no usuario perciban una forma de jugar distinta y más sencilla. *Wii Sports* es perfecto para demostrar lo que Wii significa como concepto de nueva forma de juego.

¿Tendremos juegos españoles para la Wii?

Ese es nuestro reto. El mercado español ha crecido de forma yo diría que brutal en los últimos años. Somos el cuarto mercado europeo,







muy cerca ya del tercero. Sin embargo, existe un desequilibrio muy importante respecto de nuestra capacidad de consumo y nuestra capacidad de desarrollo. Hay excepciones, pero no marcan una tendencia de capacidad de desarrollo. No tiene que ver con Wii ni con ninguna plataforma competidora, sino con una falta de tejido, de tradición, de plantear esto como un proyecto empresarial que tenga sentido. Estamos atentos y con disposición de considerar, de verdad, proyectos que sean interesantes y tengan viabilidad. Lo que sí creemos es que no veremos esos resultados hasta un medio plazo, porque esto no se puede improvisar. Es imprescindible que tanto las compañías fabricantes como la Administración sean sensibles a este déficit que no se corresponde con el peso del mercado español en Europa.

Aficionado al golf, Luciano Pereña dirige Nintendo España desde hace diez años. En él se percibe esa implicación emocional que suele tener lo relacionado con Nintendo. Su mirada es directa y franca y sus gestos firmes, pero conciliadores.

¿De verdad pretenden casi duplicar la base instalada de DS en la campaña navideña?
Nuestras ventas a cierre de septiembre son de algo más de 850.000 unidades en un año y medio, lo cual es un resultado excelente, con una tendencia al crecimiento desde el lanzamiento de DS Lite, el 23 de junio. De hecho, desde abril es la consola más vendida de este mercado, según datos de Nielsen. Prevemos un crecimiento importantísimo para este periodo navideño. Con los lanzamientos de software que tenemos, tanto de *Touch Generations!* como de la línea clásica, y con los planes de marketing, creemos que este plan ambicioso es perfectamente factible. Nunca he hablado de duplicar, pero sí creo que vamos a estar por encima del millón y medio o 1.600.000 unidades después de Navidades.

Y la revolución de *Nintendogs*...
A día de hoy hemos vendido en España 590.000 unidades de *Nintendogs*. Lo cual está muyyyy por encima de nuestras expectativas. Y hemos atraído a un público femenino como primer invitado de esta nueva forma de entender el mercado. Casi el 45 por ciento de las ventas de *Nintendogs* es a mujeres, y, lo que es tal vez más importante, más de la mitad de las unidades vendidas de *Nintendogs* se han producido en el año 2006. A diferencia de los juegos tradicionales, esta nueva línea de juegos es muy longeva. Esto ha sido un factor crítico para DS, con un lanzamiento como *Brain Training* en junio, del que llevamos vendidas 170.000 unidades, que ha sido nº 1 semana a semana desde junio hasta hoy. Y por primera vez no tienes miedo de hablar del producto, puedes decírselo incluso a tu padre.

Los no jugadores que compraron *Nintendogs* se habrán comprado también la consola; ¿han observado si luego han seguido comprando juegos?
Esa es la definición perfecta del objetivo. Es imprescindible que el nuevo jugador se mantenga, y para eso es necesario lanzar dentro de esta línea de *Touch Generations!* juegos de forma continua. Observamos que esta nueva usuaria que compró *Nintendogs*, una vez que se incorpora al mercado, empieza a considerar títulos que hasta ese momento se consideraban de jugadores tradicionales. El nuevo usuario, cuando entra en el mercado, se queda y repite. Y lo que les mantiene es que estamos hablando de productos de enorme calidad.

¿Cómo juega al golf con la Wii?
[Se ríe] He practicado en el nivel más sencillo, y es sorprendente lo real que es. Cuando ves al jugador en pantalla piensas que es un perfil muy infantil, porque la intención es no buscar el realismo. Pero cuando coges el mando y realizas el movimiento y observas que es exactamente el que se reproduce –y hablo incluso de efectos como un "fade" o un "drop"–, y ves que el viento afecta, te das cuenta de que Wii es verdad. No busques un simulador de golf, es jugar al golf de forma muy divertida.

DUDAS RAZONABLES

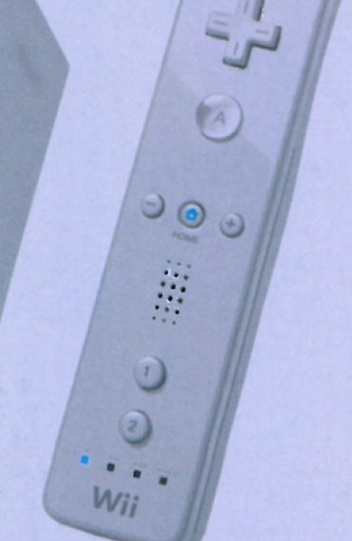
Wii llega el 8 de diciembre, día festivo en España
Sale el 9 de diciembre, sábado. Ese día y el 10, domingo, abren la mayoría de los centros comerciales. El objetivo era salir estas Navidades.

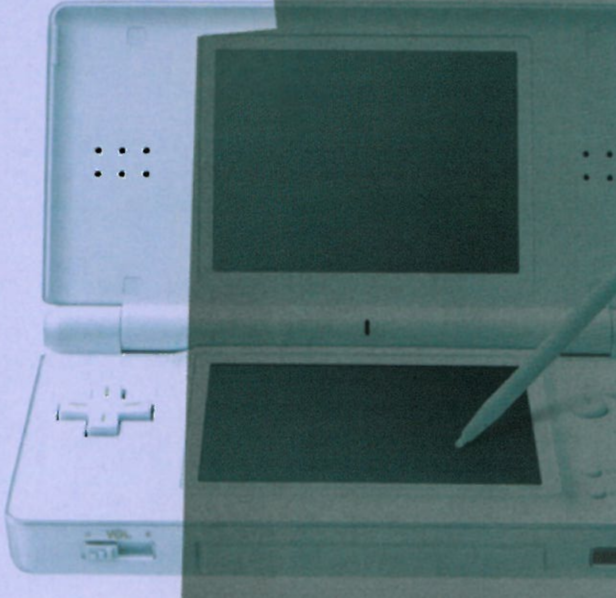
¿Va a haber suficientes unidades?
Creemos que la demanda es brutal y es demasiado atrevido que me pueda comprometer a satisfacer toda la demanda. Lo único que puedo decir es que tendremos unidades suficientes como para hacer de éste un lanzamiento relevante.

Cuando la lleve a casa, ¿podré ver ya los Wii Channels?
Por supuesto, desde el día de lanzamiento. Todo en español.

¿En qué colores va a salir?
Sólo blanca. Se barajaron varias posibilidades, pero para el lanzamiento un abanico de colores no ofrece demasiado. En el futuro sí aparecerán.

¿Qué utilidad tendrá poder conectar la Wii con la DS por wi-fi?
Esos son proyectos de futuro. La capacidad técnica existe, y puedes pensar que te puedes descargar a través de Wii connect 24 a tu Nintendo DS cosas relevantes para tus juegos DS. O utilizar DS como mando para Wii... infinidad de posibilidades. Hay muchas cosas que se están pensando y se revelarán en los próximos meses.







Terror Submarino

La industria del videojuego suele tener miedo de intentar ser inteligente. Bioshock es inteligente y terrorífico. ¿Coincidencia?

TÍTULO: **BIOSHOCK**
PLATAFORMA: **PC Y 360**
DISTRIBUCIÓN: **2K GAMES**
ESTUDIO **IRRATIONAL GAMES**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2007**

Vacaciones psicopáticas. No es una definición perfecta de los videojuegos, pero sí una de las pocas que consigue captar el contraste entre escapismo y obsesión que muchos títulos provocan; una de las pocas que ilumina el espacio dentro del que los juegos suelen moverse. El hombre que ha acuñado el término está deseoso de explicar su teoría: "En los juegos sueles haces cosas que no podrías llevar a cabo en la vida real –dice Ken Levine, director creativo de Irrational Games–. Los juegos suelen tener el efecto de colocarte en un mundo donde nada importa, ya que en él la mayor parte de la moralidad ha sido extraída. Cuando juegas a *Doom* cuesta incluso pensar en términos morales, porque en ese mundo no existe el concepto de lo que es moral".

Es un asunto que aparece de forma recurrente en la conversación de Levine, no para referirse a lo que puede suceder en los juegos, sino a lo que habitualmente sucede. El nuevo título de Irrational es, en cambio, un valiente intento de dar un paso adelante. *Bioshock* evita las junglas y el ambiente industrial de la mayoría de *shooters* en primera persona, y te lleva a un lugar innegablemente nuevo: a Rapture, una ciudad utópica de los años 40 ubicada bajo el mar y que está en franca decadencia. El juego ofrece una memorable ambientación a lo Julio Verne: cobre, parqué y diseño *art déco* se mezclan con las señales luminosas que sirven para controlar la pantalla. De la misma forma en que el nombre de la ciudad insinúa una mezcla lunática de idealismo y locura, la socidad experimental de Rapture se ha encerrado en sí misma. Los cadáveres putrefactos se apilan sobre sus magníficas baldosas, y las jovencitas conocidas como "las hermanitas" *(Little Sisters)* recogen el precioso material genético de los muertos, protegidas por "los papaítos" *(Big Daddies)*, unas pesadillas gigantescas que se mueven lenta y torpemente.

Pese a la naturalidad con la que *Bioshock* modifica las normas de los *shooters*, Levine insiste en revisar la fantasía de fondo del juego: "Cuando un diseñador de juegos te diga que tiene un cuaderno lleno de apuntes del mundo que ha estado ideando desde que tenía 12 años, échate a temblar. Si tiene una historia que contar, debería escribir una novela fantástica o algo así. Al fin y al cabo, todos debemos estar al servicio del juego". Puede resultar extraño que lo diga un desarrollador que ha conseguido fama precisamente por la fuerza de sus historias, pero Levine siempre tiene como referente la jugabilidad: "Todo depende de ella. Primero la jugabilidad, después el tema, y después los personajes y motivaciones".

Es un proceso en el que la historia sirve al juego en lugar de agobiarlo, aunque es reconocible el estilo de Irrational. "Soy un idiota pretencioso –bromea Levine–, así que escribo las cosas que se les suelen ocurrir a los idiotas pretenciosos como yo. A veces funciona y a veces no. A veces escribo una historia y a nadie le importa". La trama de *Bioshock* ha atravesado muchas etapas desde su contexto inicial, la II Guerra Mundial, y la simple mención de esas primeras ideas hace resoplar a Levine: "La verdad, el tema de la II Guerra Mundial surgió porque se acercaba una presentación de prensa y, como diseñador de historias, soy muy perezoso. Todavía no había decidido todas las acciones. Pasó algún tiempo antes de que todo empezara a tomar forma. Empezamos pensado: '¿Por qué existiría este lugar?'. Todo surgió de ahí: el periodo temporal, la gente que creó la ciudad, el aspecto, las sensaciones, la filosofía de los personajes. Todo se materializó cuando tuvimos la ciudad submarina".

"Para mí es muy difícil construir una historia que no parta de un tema –continúa Levine–. Si no, no sé lo que se supone que debería escribir. El tema de *Bioshock*, desde la perspectiva de la historia, son los extremos de la ideología. Y creo que se puede aplicar a muchos de nuestros juegos. Cuando estaba trabajando en *Thief*, la historia que escribimos hablaba de alguien atrapado entre dos extremos ideológicos: una fuerza divina pagana contra los poderes de la modernización, y eran dos extremos que no aceptaban cambio alguno, pero tú estabas justo entre ambos. Creo que, en el fondo, *Bioshock* habla de lo mismo. Te ves atrapado entre dos personajes: Ryan, el fundador de Rapture, y Fontaine, su rival de negocios, con unas ideologías opuestas y una vista distinta del mundo".

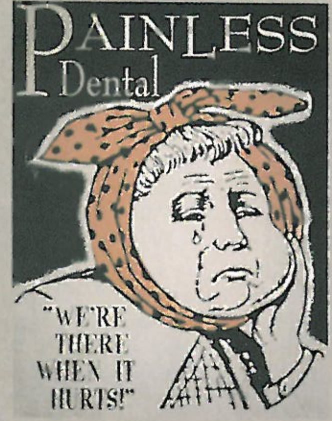
Bioshock comienza mucho tiempo después de que el deseo de perfección de Rapture haya llevado a la ingeniería genética; los propios habitantes de la ciudad son la única fuente del extraño material genético que aquellos que detentan el poder necesitar para sobrevivir: de ahí que "las hermanitas" hurguen en los cadáveres. Pero Levi-



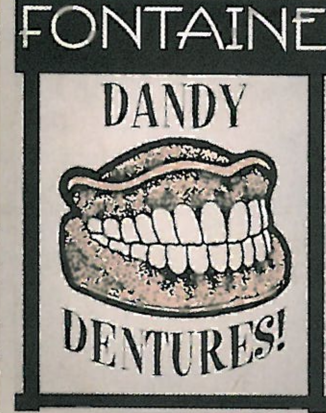


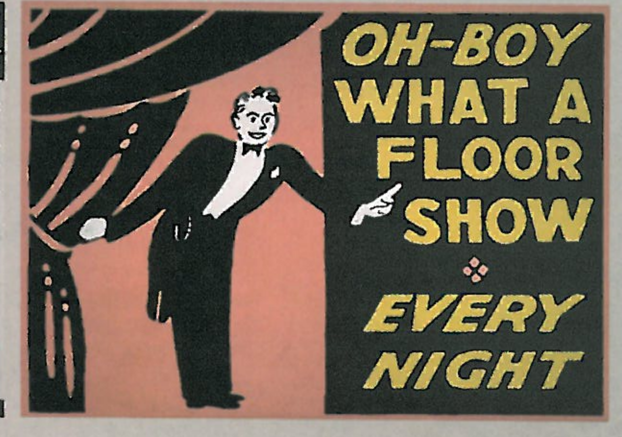


Los anuncios y los carteles, con sus refrescantes diseños a los años 50, son un fuerte contrapunto a la sombría realidad en que Rapture se ha convertido. Como en *Half-Life 2*, la historia de la ciudad está escrita en sus escombros. La sensación de entropía es impresionante.





















Irrational ha conseguido con los submarinos alguno de los enemigos más espectaculares desde los ojos rojos de los Hellghast de *Killzone*. Sus pesados movimientos a través de los interiores de Rapture, son de los que dejan huella. "La dama de las fiestas del pueblo tiene que ser lista, pero también guapa –dice Levine, sacándose de la manga una metáfora inaudita para explicar el atractivo del juego–. Es un juego muy bonito, y eso atraerá a la gente, que dirá: 'Voy a echarle un vistazo a esto'. Una vez prueben la jugabilidad, se engancharán".

CHINESE AMERICAN FOODS

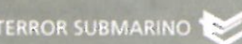
ne se apresura a señalar que no le interesa hacer comentarios reaccionarios sobre la ciencia de forma gratuita: "No hablamos de los peligros de la experimentación genética, ni de los de construir una ciudad submarina, sino de los peligros de tener ideas inamovibles. Eso es lo que encuentras al observar la situación política del mundo: todo está lleno de ideologías que no cambian. Creo que muchísima gente se encuentra atrapada entre esas creencias extremas. Es un lugar muy peligroso, aunque resulta muy habitual".

El propio *Bioshock* parece atrapado en una guerra entre dos ideologías: a un lado los juegos férreamente dirigidos por la historia, y a otro los títulos más abiertos y ramificados. Irrational incorpora elementos de ambos: una historia atractiva mostrada a través de una jugabilidad llena de posibles elecciones. Dejando a un lado la eterna discusión de si se puede conseguir, lo cierto es que muchos desarrolladores ni siquiera lo intentan: "Es más fácil hacer *shooters* lineales, pero el jugador no gana nada, así que creo con *Bioshock* debemos decir: 'Ea, vamos a trabajar sobre esto, vamos a asumir esta responsabilidad', porque así conseguiremos hacerlo mucho más interesante".

Rapture es fundamental para este plan. "El enfoque que le estamos dando es construir una enorme ciudad, con secretos que no descubrirás la primera vez que juegues –explica Levine–. La mayoría de *shooters* ofrece un pasillo muy grande, pero nuestros espacios ofrecen una libertad muy naturalista, más parecidos a un espacio tradicional, más exploratorios. Una vez has descubierto un área, puedes volver a ella en cualquier momento del juego, así que hay mucha libertad de exploración".

Rapture también carga con la mayor parte de los deberes narrativos. "Es mucho más fácil si el entorno puede trabajar por ti. Ahora estamos construyendo esta área, una especie de museo que habla de la ideología de Rapture, algo así como una zona de propaganda que habla de por qué sus ideas son tan geniales. Mientras tanto, la acción, los personajes, los monstruos, la trama, toda esa devastación... evidencian las mentiras de dicha ideología. Y no lo sabes gracias a una escena de vídeo o una narración directa, sino por el contraste entre las ideas que te intentan vender y el mundo del juego. La IA y los monstruos que te disparan, los cadáveres y las explosiones, todos juntos, lustran ese contraste. Si puedes captar la atención del jugador, no contándole directamente lo que le quieres contar, sino dejándoselo entrever a través de la acción, conseguirás una mayor eficacia. Es mucho más intensa una lección que alguien aprende por sí mismo que una que te dicta otra persona".

"Nuestra meta es crear un juego en el que sea casi imposible para nosotros, como diseñadores, saber cómo va a



CAMPO DE MINAS ÉTICO

Levine dice con rotundidad: "Una de las razones por las que hacemos este juego es porque estamos realizando un esfuerzo enorme para construir un mundo que parezca real, con personajes reales, y que sea un lugar real donde hayan ocurrido cosas reales, y que discurra en un entorno que resulte familiar". El juego ofrece un campo de batalla literal, además de uno ético, y Levine está dispuesto a crear un patrón más tangible de moralidad que los medidores de "luz y oscuridad" de *Fable* o *Knights of the Old Republic*: "Creo que el problema es que, si debes plantearle al jugador una elección moral cuestionable con palabras o un medidor, has fallado. Todos hemos hecho cosas en la vida que, casi seguro, no eran moralmente aceptables, y esa es la sensación que damos aquí". Un buen ejemplo de este enfoque son las "hermanitas", que pueden ser una fuente abundante de Plasmids... siempre que seas capaz de participar en una matanza de niños para conseguirlos. El juego depende, pues, de la conexión emocional del jugador con el mundo, así que puede generar algunos encuentros desgarradores.



EN *BIOSHOCK* NO TENEMOS NI REMOTA IDEA DEL POTENCIAL QUE EL JUGADOR LLEGARÁ A TENER

jugarlo el usuario –explica Levine–. Eso hará posible que el jugador pueda mover las cosas y resolver los enigmas mediante, quizás, una docena de formas improvisadas y distintas". Es de esperar que sirva para mejorar el juego, pero convierte el diseño de pruebas y el equilibrado en una pesadilla: "Lo más fácil de probar –dice Levine– son los juegos al viejo estilo de Sierra, en los que el jugador no puede hacer otra cosa que lo que el diseñador quiere que haga. Coger la cuerda, atarla al palo y construir un arco: el jugador no necesita ninguna habilidad especial, sólo tiene que intentar adivinar cuáles eran las intenciones del diseñador. En un juego como *Bioshock* no tenemos ni idea de la potencia que el jugador llegará a tener. Ninguna. Tenemos que permitir que el jugador pueda hacer muchas cosas, lo que siempre resulta mucho más complicado".

Decorados aparte, *Bioshock* incide en la jugabilidad abierta de muchas maneras distintas. El primero es su IA emergente: un tema que le ha provocado a Levine un buen número de sorpresas, particularmente con la perturbadora relación entre los *big daddies* y las *little sisters*. "Se preocupan unos por otros: a veces discuten, y si uno mata al otro, llora. Un 'papaíto' defiende a una 'hermanita', y la Hermanita siempre busca protección. Es una relación muy básica, enfermiza y distorsionada porque, en realidad, no están emparentados: esa criatura protege a la chiquilla



Los pantallazos le hacen cierta justicia a la escalofriante incomodidad que provoca sentarse a jugar a *Bioshock*, pero no muestran el excelente trabajo sonoro. No es una sorpresa, viniendo del equipo que hizo *System Shock 2*, que diálogos, música y efectos estén pensados para alterarte.

ESCUADRÓN OCULTO

Muchas de las elecciones de *Bioshock* dependen de los Plasmids, *power-ups* que te ofrecen habilidades como telequinesia, mayor potencia de fuego y la habilidad de *hackear* máquinas y torretas de ametralladora. La idea viene directamente de los módulos cibernéticos de *System Shock 2*. La opción de poder grabar cuando quieras, y el que las terminales de usar y tirar te permitan cambiar los Plasmids seleccionados, hacen que el jugador se sienta libre de experimentar con diversas formas de jugar sin tener que cargar todo el juego con las elecciones que haya hecho al principio. Las habilidades en sí resultan familiares, pero las combinaciones y el potencial para mejorar cada habilidad añadiéndole más Plasmids puede generar opciones de juego memorables.





Muchos juegos comienzan abrumándote con sus normas. *Bioshock* debe de ser el primero que, literalmente, te deja solo en mitad del océano.

porque la ciudad necesita las muestras que ella recoge. Pero las señales visuales son tan intensas que, a pesar de no usar muchas palabras, es una relación muy clara. En un *FPS* realmente profundo, mostrar una relación tan significativa es increíblemente satisfactorio".

Y la IA está ahí para poder jugar con ella directamente. "Mediante modificaciones genéticas, puedes engañar a un Papaíto para hacerle pensar que eres una Hermanita, y te protegerá, lo que provoca una sensación interesante: ese grandullón se equivoca al protegerte. En cierto momento, la 'hermanita' pensará que tú eres su 'papaíto', y te buscará para que la salvaguardes de los peligros. Nunca se ha experimentado algo parecido en un *shooter*. No es como pedirte que protejas un convoy: esta pequeña te mira, y sabes que necesita tu protección".

La IA también ayuda a llevar a los puzzles del juego más allá de la simple manipulación de objetos. "En los videojuegos tienes puzzles digitales y puzzles analógicos –indica Levine–. Los puzzles digitales son los clásicos 'pon la llave azul en la puerta azul'. Sólo hay una forma de resolverlos. Luego están los puzzles analógicos, que es lo que estamos experimentado en *Bioshock*: 'Oye, hay un montón de monstruos en esta zona', así que o necesitas munición o necesitas buscar una alternativa de paso. Es un puzzle que surge naturalmente del juego. Es mucho más difícil contar historias con ellos, pero, cuantas más partes de este mundo podamos convertir en espacios analógicos, donde no sepamos cómo reaccionará el jugador, mejor".

Y luego están los Plasmids, que resultarán familiares para los que hayan jugado con los módulos cibernéticos de *System Shock 2* o con las latas de "bio-mods" de *Deus Ex: Invisible War*. El Adam, el material genético cosechado por las "hermanitas", puede mejorar tus armas o tus habilidades. "Tienes toda esa potencia en tu colección, y cuando llegas a dichas estaciones puedes escoger una subsección de éstos. El jugador tiene mucho donde elegir. A medida que el juego avanza puedes equiparte más y más". Pero no estarás obligado a cargar con tus elecciones: puedes escoger un grupo distinto en la siguiente estación: "Si quieres hacer cambios, tendrás muchas oportunidades. Algo así como: '¿Cómo quiero ser en la próxima secuencia?'".

Bioshock rebosa confianza, desde el diseño de personajes chapados en latón a los escenarios descaradamente pasados de moda. Aun así, es difícil no ver las dificultades que conlleva tener una ambición que ya ha hundido a otros títulos en las profundidades. Uno de los mayores méritos de *Half-Life 2* fue el sutil hilo que seguías cuando avanzabas por los pasillos y de los puzzles digitales. Sin esa guía, existe el riesgo de que estos enormes escenarios se

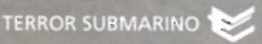
EN ESTA GENERACIÓN PUEDES LLEVAR A CABO HASTA LAS IDEAS MÁS EXCÉNTRICAS

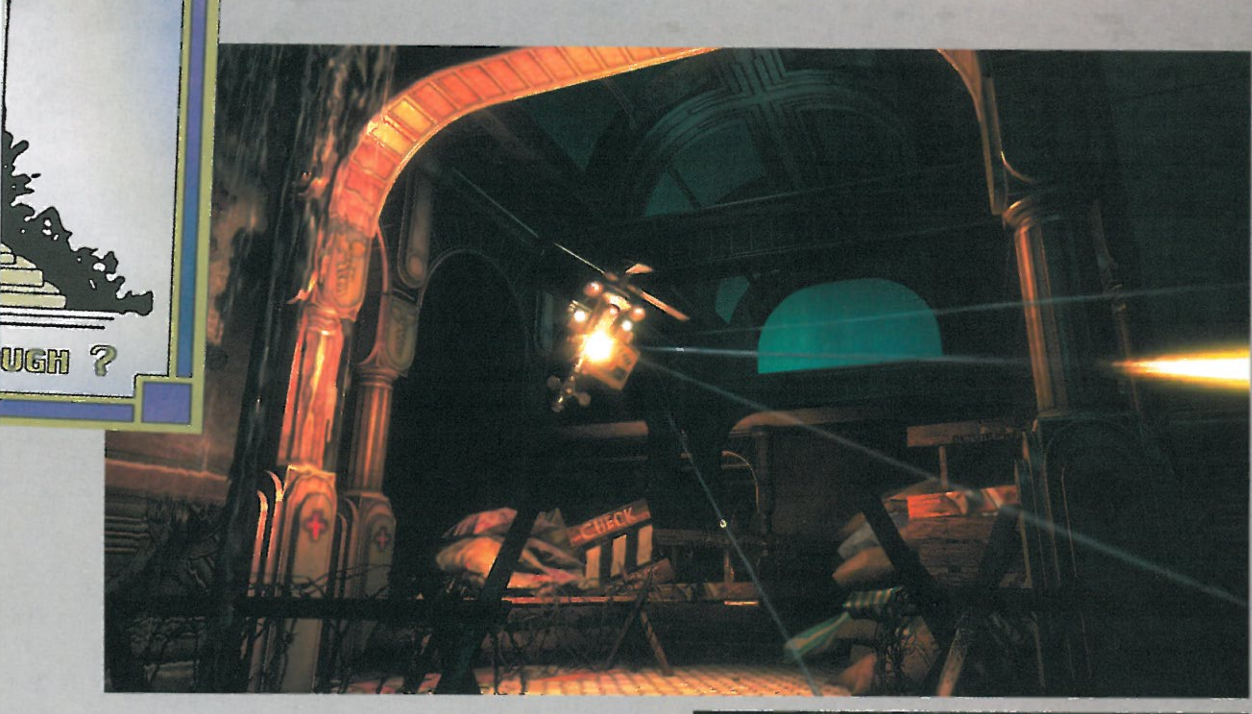
conviertan en espacios sin sentido, en los que lo único que indica que estás siguiendo una historia es el hecho de que no puedes avanzar hasta que cumplas algún criterio arbitrario. Su primo lejano, *Invisible War*, puede resultar una buena comparación. Pese a toda la innovación, el desarrollo de habilidades y sus situaciones emergentes, el juego fallaba y decepcionaba. Quedaba en un batiburrillo de tramas confusas y parecía que cada elección sólo servía para evidenciar las oportunidades que estabas sacrificando. El juego de Ion Storm nunca llegaba a confiar en sus jugadores lo suficiente: sus varios caminos eran, en realidad, ilusiones creadas por una narrativa lineal. Aun así, si *Bioshock* logra crear una experiencia que incorpore los mejores elementos de divergencia sin perder la coherencia global, todo mientras el jugador goza de una libertad llena de sentido, podrá sacarle partido a su enorme potencial.

Sea cual sea el resultado, el efecto de *Bioshock* sobre Irrational ha sido inmenso. El equipo de desarrollo, de casi 80 personas, es el más grande que nunca han tenido y, aunque está siendo un dolor de cabeza administrativo, ha generado nuevas experiencias para Levine: "Creo que el reto en Irrational está en decir: 'ahora que tenemos tiempo, vamos a asumir riesgos'. No estamos despilfarrando a lo tonto; somos gente acostumbrada a trabajar sobre un



El diseño de personajes, particularmente al emparejar a los Papaítos con las Hermanitas, es uno de sus puntos fuertes. La poca semejanza de los *big daddies* con los humanos desentona extrañamente con su conducta dulce y protectora hacia las *little sisters*. Levine los llama "la criatura".





LO MISMO, PERO DIFERENTE

Los juegos de Irrational son bastante variados, desde los excesos coloridos de títulos como *Freedom Force* a la inmediatez seudodeportiva de *Tribes: Vengeance*. Pero es el primer juego de la casa, *System Shock 2*, de 1999, el da más puntos de referencia a *Bioshock*. Ni la historia, ni el entorno ni los personajes de los dos juegos tienen relación, pero *Bioshock* intenta recuperar la misma fuerte sensación de terror en solitario, además de explorar la misma jugabilidad emergente y las mejoras al estilo *RPG*. SS2 colocó muy alto el listón de la reputación y los fans, y es difícil que lo supere, pero *Bioshock* parece lo bastante original para resistir por sí mismo.

presupuesto que decimos: 'ahora podemos probar aquello'. Desarrollamos con total eficiencia, y siempre es más fácil meterte en unos pantalones anchos si eres pobre y delgado que si intentas deslizarte en unos pantalones estrechos cuando acabas de salir de un bufé libre. Hemos sido pobres y delgados durante mucho tiempo. Antes nunca tuvimos tiempo de volver atrás y decir: ¿esto es lo que de verdad queremos que sea?, ¿es interesante y divertido?". Con *Bioshock* han podido hacerlo. "Hicimos un prototipo hace casi un año, me lo llevé a Nueva York para mostrarlo y, como no estaba contento con él, dije: 'Odio el aspecto de este juego y vamos a empezar desde cero', y lo hicimos. Hemos desechado más cosas con *Bioshock* que las que habíamos incluido en los juegos anteriores".

A pesar del trabajo extra que conlleva, Levine está entusiasmado con las tecnologías de nueva generación que ha tenido a su alcance. "Antes decíamos: 'no, no podemos hacer esto', pero en esta generación ya no nos ha sucedido. Puedes hacer lo que quieras. Y eso incluye las ideas más excéntricas y más interesantes".

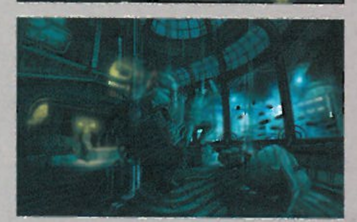
Pese a la tarea ingente que eso supone, Levine mantienen intacta su fe en los juegos para aportar nuevas experiencias: "Cuando empiezas un juego, puedes hacer cualquier cosa, y es increíble que lo habitual es que elijamos hacer lo mismo una y otra vez. Cuando trabajaba en Hollywood, me decían que hiciera lo mismo, pero diferente: algo que la gente pudiera identificar, pero desde una nueva perspectiva. Creo que lo interesante de *Bioshock* es que la gente puede mirarlo y reconocer su mundo. Lo edificios, los anuncios, el vestuario... todo es familiar, pero no se sitúa durante la II Guerra Mundial ni en ningún sitio que hayamos visto. Es un lugar que la gente no había visto antes, pero que no le será totalmente extraño".

Y con ello, volvemos adonde empezábamos: las experiencias que los juegos pueden proporcionar, pero que no suelen llevar a cabo. Es imposible decir si el barco de Levine y su equipo de Irrational se hundirá con *Bioshock*, pero la energía, el entusiasmo y la enorme ambición que han impregnado su desarrollo parece sugerir que este juego llegará más profundo que los demás, sólo para arrancar del fondo oceánico un éxito esquivo y empapado.



A la horrible atmósfera de Rapture se añade el saber que sus habitantes fueron una vez la élite del mundo: genios elegidos para poblar una utopía maldita.



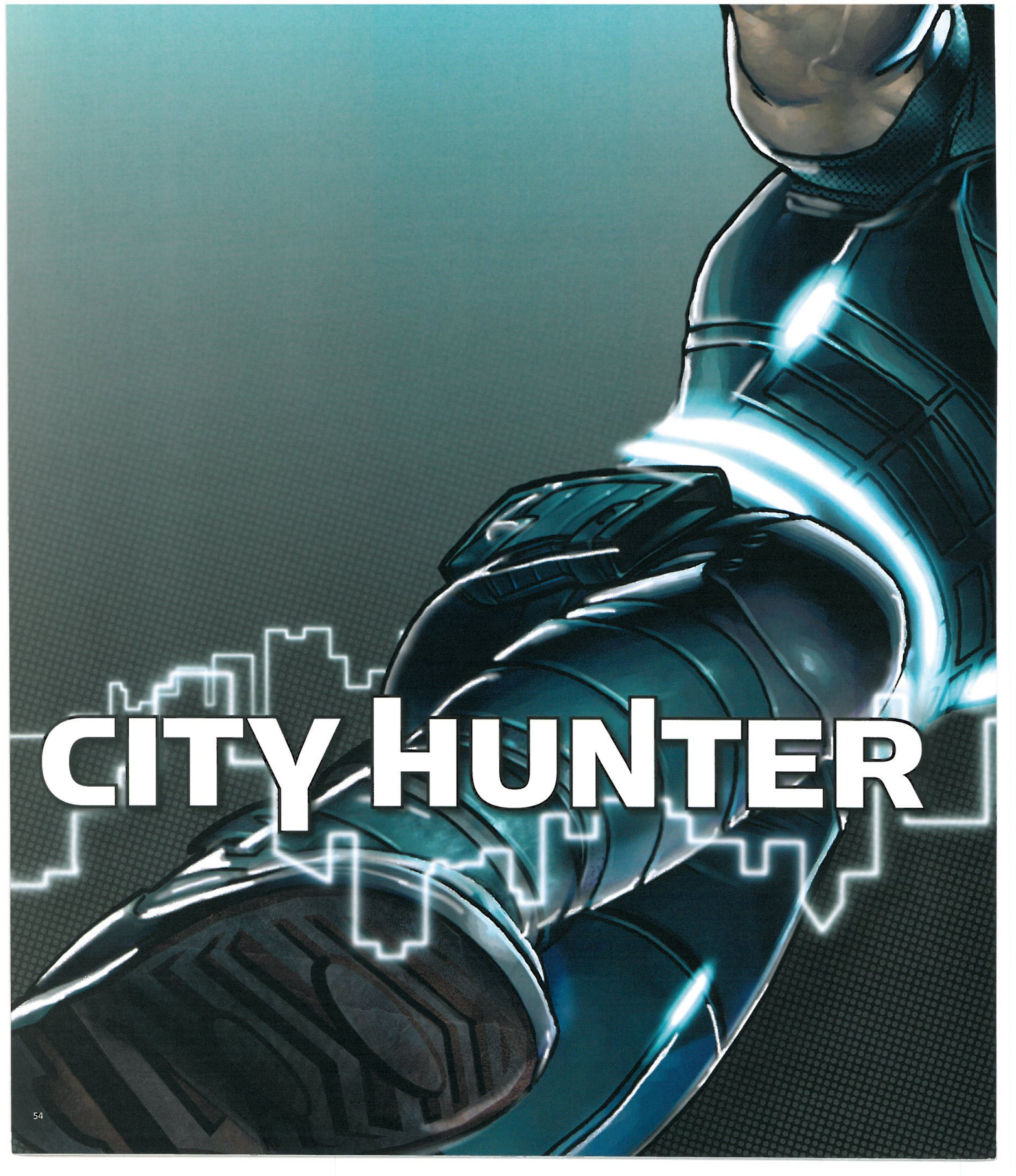


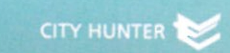


Los dibujos de arte muestran la ambición visual de *Bioshock*. Parece que el motor gráfico del juego es capaz de moverlos sin problema.






CITY HUNTER

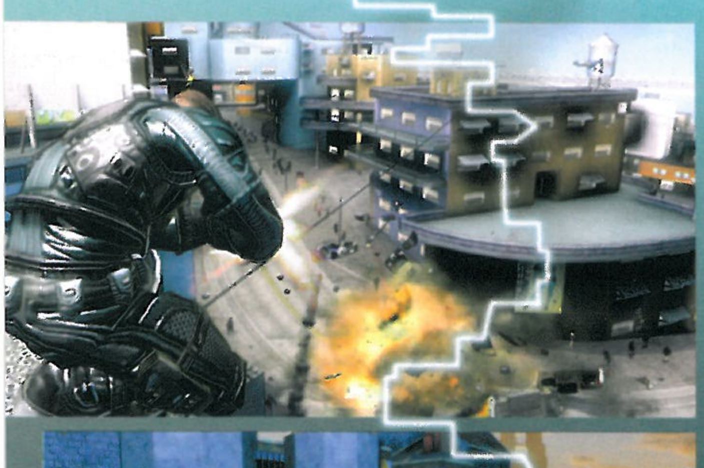


Dave Jones dirigió la invención de *GTA*. ¿Está su nuevo juego, *Crackdown*, listo para reinventar el género al que dio lugar?

Los clones de *GTA* han llegado por fin a su mayoría de edad. Tanto, que están empezando a encasillarse. Ningún juego puede jamás alcanzar verdaderamente el cliché de 'ciudad que vive y respira', pero muchos están comenzando a darse cuenta de la clase de principios y de complejidad que supuso tal descripción sensacionalista cuando se expresó. *Destroy All Humans, Mercenaries, The Incredible Hulk: Ultimate Destruction*... todos eran mundos trabajados al detalle, con un enfoque propio sobre coches y pistolas. Últimamente, títulos como *Scarface* y *Just Cause* continúan esa tendencia, mejorando la tecnología en una progresión que remite más a *GTA: San Andreas* que a los títulos derivados a que dio lugar.

Pero hay un problema. Los mundos de estos juegos ya están completados y total-

TÍTULO: **CRACKDOWN**
PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
ESTUDIO: **REAL TIME WORLDS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **2007**





Como es habitual, tu energía y tu blindaje se recargan con el tiempo, y el segundo necesita recargarse antes de que la primera se agote. Todavía no está claro cómo se integrarán las actualizaciones de salud con la serie de mejoras que existen en cuanto a las habilidades.

mente amueblados, preparados para la exploración sobre un variado surtido de vehículos y convertidos en un lugar poblado de combates duros y reactivos. Proporcionan buenos pantallazos, presumen de un amplio arsenal y de un variado garaje (y, a menudo, también un guardarropa igual de generoso), son bastante más grandes que *San Andreas* y suelen aparecer en las portadas de las revistas con títulos del estilo de *GTA frente a X*. Pero estamos pasando algo por alto. *Spider-Man 2* y, todavía más acusadamente, *Ultimate Spider-Man* comenzaron de manera prometedora, pero se diluían rápido bajo el peso de muchas tareas demasiado mecánicas. También *Destroy All Humans* lograba recrear escenarios verosímiles y un armamento brutal, pero decaía al apuntar a objetivos aburridos y conservadores. *Saints Row* se desmarca del resto para convertirse en otro caso de estudio sobre cómo contar con un mundo complejo; es apenas el primero de muchos pasos hacia un diseño imaginativo de las misiones.

Todos esos kilómetros cuadrados de propiedades virtuales conseguidas con esfuerzo corren el peligro de convertirse en espacios muertos, merced a los objetivos cambiantes que han conseguido que la entrega de pizzas sea propia de los videojuegos tanto como ser un héroe de acción capaz de esquivar las balas. ¿Dónde queda el uso creativo de esos ecosistemas absorbentes en los que se han empleado miles de horas de trabajo para darles forma? Es una tendencia preocupante la de escalar la tecnología hasta el punto de que amenace con suprimir la dinámica del juego, aunque es probable que retroceda a medida que el género vaya evolucionando.

Ambientado en un futuro próximo dentro de la ficticia Pacific City, puedes jugar a ser el tipo bueno cuya meta es combatir el crimen

Así que ¿cuál es el siguiente paso? Puede que la respuesta esté en *Crackdown*, pero lo interesante es que la solución a la pregunta está más en lo que no tiene que en lo que tiene. En primer lugar, no hay guión, pero sí hay un contexto: ambientado en un futuro próximo dentro de la ficticia Pacific City, juegas a ser el tipo bueno que debe acabar con el crimen. Interpretas a un agente a sueldo de la Agencia, una organización cuya sede está en un rascacielos de kilómetro y medio de altura situado en el centro del mundo del juego. Tu meta es parar los pies a los 21 gánsters que se han instalado en la ciudad. Y eso lleva al segundo elemento que no está incluido, lleno de posibilidades revolucionarias: no hay misiones en cadena. Puedes vértelas con los miembros de la banda en el orden que prefieras, y cada uno de esos 21 bandidos está en el juego desde el momento en que pisas Pacific City. No hay misiones fuera de la ciudad, ni nada que debas hacer para activar otra misión: cada matón y cada gorila importante está en su sitio desde el principio. Claro que sigue existiendo cierta jerarquía: Pacific City consta de tres islas, cada una de ellas con su banda y su propio cabecilla, respaldado por seis lugartenientes (en total, 21 objetivos). Los jefes están protegidos por salas y salas de malos a los que les encantan las granadas. La estrategia es desgastarles sin tener que intentar una y otra vez suicidas ataques frontales.

Cada lugarteniente brinda algún tipo de habilidad a su cabecilla correspondiente. Por la 'primera' isla –al menos, la que ofrece los territorios en los que es más fácil intervenir– deambulan los Muerto, una banda callejera cuyo distintivo no desentonaría grafiteado en la pared de cualquier edificio de *San Andreas*. Uno de los lugartenientes de los Muerto es una 'sucia fulana'





JUEGO PARA DOS

El mundo de *Crackdown* no es inmenso, lo que puede ser una de las razones de su capacidad para situarse como favorito de una categoría de jugones a la que no se suele prestar mucha atención: la de los aficionados al juego cooperativo. Dos personas pueden citarse en un punto dentro de Pacific City, y entonces pueden seguir su propio camino, o preparar planes mejor diseñados, o permitirse el lujo de una lucha a muerte. Como concesión al espíritu cooperativo, dos voluminosos Agentes pueden apretujarse juntos en un coche o, aún mejor, uno puede ir en el techo del vehículo mientras el otro conduce. Los usuarios de Live que busquen compañero pueden establecer requisitos al anunciarse *online*: un jugador hablador o callado, por ejemplo, o un especialista en determinado papel, como disparar...



Puedes colocar un puñado de cargas en una zona, y detonarlas desde una distancia segura. No hay que preocuparse tampoco demasiado por la trayectoria de las granadas: explotarán allá donde aterricen.

que recluta hombres para la banda seduciéndolos en el club nocturno que es su cuartel general. Si acabas con ella, la banda tardará más en conseguir nuevos hombres. Hay un faro en el que vive un pistolero cuya función es mantener la familia bien servida de munición potente; sin él, los esbirros de los Muerto no pueden generar el mismo infierno de balas sobre el primero que se aproxime a la guarida del líder.

Otro lugarteniente se encarga de los vehículos de un garaje. Y otro, escondido en un complejo deportivo, actúa como entrenador, manteniendo a los miembros de la banda en una condición física óptima. Encargarse de cada uno de ellos recortará el margen de maniobra del cabecilla poco a poco hasta impedirle que pueda evitar el disparo final que termine con él, y que acabe con la banda, devolviendo el orden a cada isla. La limpieza de gánsters se refleja en que las calles llenas de basura de Pacific City se van despejando a medida que va desapareciendo la gentuza.

Las islas segunda y tercera son el hábitat de los Volk, un escuadrón paramilitar que dispone de blindados y se surte constantemente de nuevos reclutas gracias al tráfico de inmigrantes que tiene lugar en la zona portuaria..., y, finalmente, la Shai Gen, una facción equipada con tecnología punta que representa el desafío más difícil de los tres.

A lo largo del juego, el personaje del jugador –el Agente– va mejorando a través de la experiencia directa. Hay cinco categorías de capacidades que pueden perfeccionarse (agilidad, fuerza, explosivos, pistolas y conducción), entre las cuales el jugador elige cuándo y en qué se especializa. Cada categoría tiene cinco niveles de mejora y, excepto la agilidad, evolucionan al cargarte criminales utilizando cada una de las habilidades. Para mejorar la agilidad debes recoger unos iconos verdes repartidos por el mundo del juego –600 en total–, situados todos de tal manera que suponen una prueba de tu capacidad para saltar y trepar por los tejados. A medida que avanza, la agilidad se convierte en la clave para *sprints* y saltos gigantescos, al estilo de *El Increíble Hulk*, lo que permite sacar máximo partido de la acentuada verticalidad de *Crackdown*. Cada edificio puede escalarse de una forma u otra, encadenando saltos desde el suelo hasta la azotea utilizando los frisos de las fachadas y los quicios de las ventanas como puntos intermedios de apoyo.

El incremento de la fuerza significa que el personaje podrá derribar coches a patadas, o levantarlos a pulso y mandarlos disparados a distancias sobrehumanas. En combinación con el estupendo sistema de rastreo de objetivos, permite cierto grado de control remoto, o que un tanque se vea frenado por una barricada y de inmediato su blindado explote por acción de una granada. La habilidad de los explosivos es, por supuesto, muy simple, pero el efecto letal de cada granada o cada cohete lanzado en combate se ve potenciado hasta convertirse en una potente nube en forma de seta de increíble poder destructivo. En realidad, el enfoque de *Crackdown* sobre los explosivos, ese efecto preferido para los pantallazos de hoy día, resulta especialmente enérgico, que hace que los vehículos revienten en jirones de restos reutilizables: puedes recoger las ruedas y las puertas y lanzarlas o emplearlas como escudos. Las detonaciones secundarias se suman a la devastación y contribuyen a crear una onda expansiva que engulle a



La Torre de la Agencia es el eje central de Crack-down, y uno de los edificios más altos del juego. Si quieres puedes aceptar el reto de escalarla, pero ten en cuenta que coronar la aguja de su azotea requiere una destreza suprema en los saltos. De todas formas, si algo va mal, hay una piscina al pie de la torre que puede salvarte la vida.



todos los vehículos cercanos. Es un aspecto liberador del motor de *Crackdown* que su acción mantenga tanta distancia como los propios gráficos, lo que permite ejecutar tácticas a distancia sin verse limitado a una visión demasiado cercana y reducida de los enemigos y los vehículos cercanos.

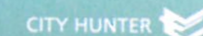
Utilizar coches para atropellar criminales mejora la habilidad de conducción. Aunque es posible conducir cualquier vehículo, la Agencia proporciona tres específicos: un deportivo, un 4x4 y un camión. Igual que va evolucionando la habilidad del jugador, lo hace también el vehículo de la Agencia que conduce, transformándose desde el modelo estándar de fábrica hasta una versión más elegante y más potente; por ejemplo, el deportivo se convierte en una especie de Batmóvil estilizado y fardón. Cada uno de los tres vehículos tiene su uso: los deportivos se convierten en excavadoras velocísimas, que eliminan los coches de la vía a su paso, y al final incorporan una ametralladora en su parte delantera. Los 4x4 proporcionan suspensión todoterreno y pueden ejecutar ciertos saltos tipo *Craxy Taxi*. Y los camiones barren del asfalto a los vehículos según pasan, con toda la malicia del camión de *GTA III*, provocando que exploten, y pueden estrellarse contra las puertas de seguridad que a veces protegen la entrada trasera del escondite de los criminales.

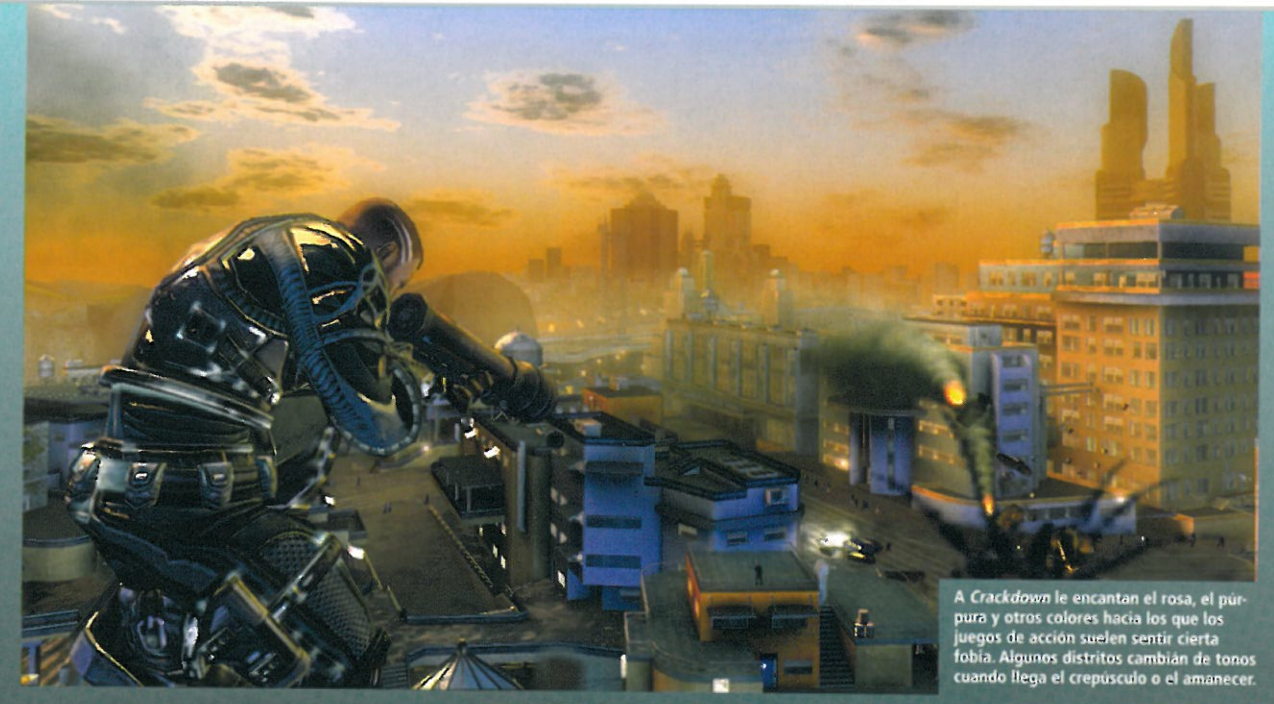
Queda por fin el armamento ligero. Muy al estilo de *Scarface*, cuando consigues poner al enemigo en el punto de mira de tu pistola se abre un surtido de zonas de impacto entre las que elegir, que se acciona con el *stick* derecho. Frente a la obsesión testicular de Tony Montana, la búsqueda anatómica del francotirador de *Crackdown* es elegantemente clínica, e incluso ofrece un icono junto a la barra de energía de tu objetivo dejando ver dónde apunta la siguiente bala. Pero la cosa no se queda ahí: de manera magnífica, el mismo sistema se aplica a los vehículos, permitiendo la mecánica de disparar al tapón del depósito de combustible introducida por San Andreas. Cuando pones en la mira un vehículo, sujetando hacia abajo el *stick* derecho verás que sus neumáticos parpadean, mientras que sujetarlo hacia arriba te concede un disparo justo al tapón del depósito, con lo que un coche que pasa como una flecha por la autopista puede ser detenido con la espectacularidad de una película de acción sin ninguna necesidad de apuntar con precisión. Se trata de un buen indicio de la actitud de *Crackdown* hacia las armas de fuego: tu tarea es decidir qué disparar y cómo hacerlo, mientras que el juego se encarga de los detalles menores. Puede sonar un poco frío, pero muestra lo elegante y apasionante que el estudio pretende que resulte el combate, y es un indicador de la cantidad de cuerpos que el hampa está dispuesta a enviar para pararte. Lo mismo puede decirse de las propias calles; el estudio ha recortado el número de peato-

Un Agente con una agilidad bien entrenada será el superhéroe de la ciudad, saltando y corriendo con la seguridad, si no con la gracia acrobática, de un atleta. Los puntos de agilidad permiten sobrevivir a caídas muy peligrosas.

REFUERZO ONLINE

Crackdown ha explotado con éxito tanto la obsesión por las estadísticas de *GTA* como los minijuegos creados por jugadores que florecen en los mundos de Rockstar North –las cadenas de explosiones más largas, el mayor número de disparos por minuto, la posición estratégica más elevada, etc.– y las ha dotado de vida gracias a Logros y tablas de *Rankings*. Cuando el jugador avanza hacia uno de los muchos Logros de alta puntuación de *Crackdown* (y puede que haya más que el máximo de 50, dependiendo de qué decida Microsoft), un aviso en pantalla le recuerda lo que está a punto de lograr. Cuando se desbloquea un Logro se abre un Ránking, con actualizaciones del juego en tiempo real que te permiten conocer si alguien de tu lista de amigos ha superado tu puntuación, una broma que también aparece en una serie de carteles repartidos por la ciudad.



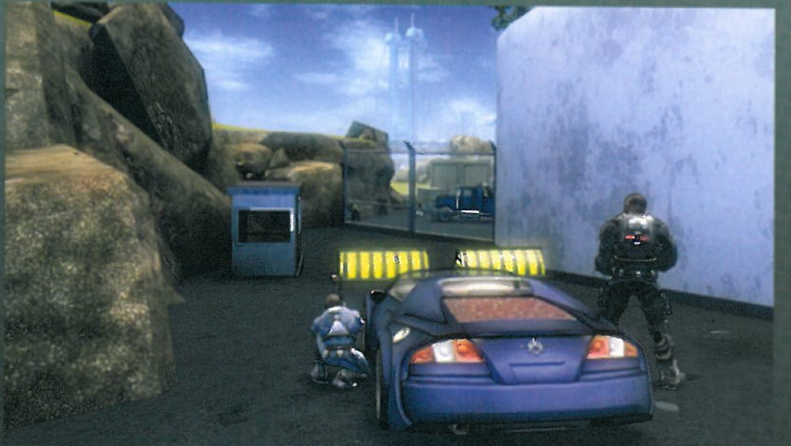

A *Crackdown* le encantan el rosa, el púrpura y otros colores hacia los que los juegos de acción suelen sentir cierta fobia. Algunos distritos cambian de tonos cuando llega el crepúsculo o el amanecer.

nes (aunque el motor de juego podía con ellos) porque eran demasiados como para permitir actuar al jugador sin causar daños colaterales, una restricción que hay que tener en cuenta en nombre de la observancia de la ley (ver el recuadro de la derecha).

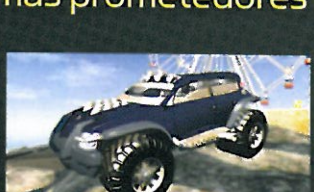
La hiperagresividad del enemigo, sin embargo, es un problema. Una lluvia incesante de pandilleros, vigilantes (mantenedores del orden empleados por la Agencia que atacan a los Agentes que actúan de manera abusiva, así como a los criminales) y escuadrones de las bandas. El simple hecho de recorrer las calles hace que los gánsters más suspicaces disparen a los neumáticos. De ese modo resulta imposible calibrar lo peligrosa que va a resultar la próxima dificultad. Es cierto que cada una de las 21 confrontaciones se ha construido teniendo en mente múltiples enfoques desde todos los ángulos, estudiando el interior y el exterior de estructuras que representan plataformas desde las que saltar al mismo tiempo que escenarios de batallas a pistola, pero no hay ninguna manera de evaluar con qué fluidez podrá el jugador improvisar un itinerario a través de ellas.

Real Time Worlds ha construido una ciudad preciosa, creíble y con estilo, que merece como ninguna la etiqueta de impresionante. Y le ha dlado vida con una mezcla de pericia técnica y creatividad artística; esa apariencia llena de arrugas como de tebeo dibujado a mano obedecen a un propósito muy sabio: ofrecer un renderizado de calidad pero con el tipo de detalle del que a menudo carecen esos mundos de dibujos animados. Está repleto de armas, coches y gente, pero también se ha esforzado en proporcionar al jugador algo que valga la pena hacer, por no mencionar su meta de hacer realidad al menos una parte del enorme potencial inexplorado del juego cooperativo. Y su decisión de ofrecer a los jugadores una alternativa a la trama típica, animándoles a buscar el camino para hacer justicia es un paso que ayuda a recolocar la aventura sobre bases reales. Pero ahora el problema está en otra parte: escribir la receta para hacer justicia con estos ingredientes, un acto de ajuste fino que es probable que resulte tan vertiginoso para los diseñadores de *Crackdown*, como para el jugador, poner el pie por vez primera en Pacific City.

Si el género encarnado por los juegos 3D *GTA* está llegando realmente a su madurez, *Crackdown* es uno de sus representantes más prometedores. Hay que esperar que no se vea barrido por la avalancha de lanzamientos de las próximas navidades con el lanzamiento de una nueva consola (dos en Estados Unidos y Japón) junto a la prioridad número uno de Microsoft para su 360, *Gears of War*, ni acabará olvidado como los *hype Halo 3* y *GTA IV* que saldrán el año que viene. Pasar por alto *Crackdown* sería tan lamentable como una dosis excesiva de misiones de reparto de pizza.



Si el género encarnado por los juegos 3D *GTA* está llegando a su madurez, *Crackdown* es uno de sus representantes más prometedores





BUENAS MANERAS

Al igual que *Scarface*, *Crackdown* va más allá de organizar una fuerte persecución policial cuando el jugador mata inocentes por no tener cuidado. Pero frente a la prohibición de violencia gratuita autoimpuesta de *Scarface*, *Crackdown* te deja cargarte a quien sea como te plazca, aunque cepillarte peatones de manera continuada hace que la Agencia te catalogue como agente 'con fallos', y enviará unidades de interposición para detenerte, y te congelará el sistema de actualización en represalia por tu conducta gamberra. Se trata de una moralidad que recompensa la habilidad y el juego educado, pidiendo al jugador que se pelee en una zona donde sea menos probable que haya bajas civiles. Para acabar con la persecución policial fruto de un comportamiento criminal, aléjate de las calles un rato.


Crackdown ofrece un buen surtido de sonidos. Un toque magnífico, aunque llega a hacerse pesado, son los gánsters imitando a un pollo burlándose de ti si abandonas una pelea.



Click click
Ññiieeccc
Raaas
Splash
CROAC
¡TOLÓN TOLÓN TOLÓN!
HAD-O
-KEN!
Wacca-wacca-wacca-wacca



EL BOOM DEL SONIDO

El diseño del sonido para videojuegos está evolucionando hasta encontrar su propia voz: menos es más, y lo que ves no es siempre lo que oyes

Cuando se habla de sonido para videojuegos, lo más habitual es que la conversación se centre en la música y las voces. La primera constituye en sí misma una próspera mini-industria, creada a partir de los álbumes de las bandas sonoras, la influencia de las licencias y una saludable nostalgia, mientras que las voces se encuentran más en el centro de una polémica, en la medida en que tienen que ver con las sutilezas dramáticas. Entre todo este lío, a menudo los humildes efectos de sonido acaban siendo infravalorados, a pesar de que fueron la primera voz de los videojuegos, y de que medio segundo de sonido puede despertar en la mente sensaciones más fuertes que media hora de canciones: el repiqueteo de las monedas de Mario, los siniestros chirridos y portazos característicos de *Resident Evil*, la explosión cavernosa del disparo de *Doom*.

Lo mismo puede aplicarse al diseño de sonido: el arte de crear estos sonidos y mezclarlos con música y voces en una banda sonora que informará y emocionará al jugador. Los diseñadores de sonido y los programadores de audio son, en cierto modo, protagonistas desconocidos de la industria del videojuego, trabajando a la sombra de músicos y actores, así como de sus colegas de la tecnología y la creación gráfica. En los últimos años han conseguido dar un verdadero salto abismal, a medida que los equipos de sonido *surround* en los sistemas de cine doméstico se iban instalando en más y más hogares, y deben responder a la exigencia de igualar la calidad del sonido cinematográfico en un entorno interactivo, impredecible y no lineal. La nueva generación de videoconsolas y tarjetas

NINOONINOONINOO

de sonido para PC (como la nueva X-Fi de Creative) han elevado el nivel de fidelidad una vez más, pero... ¿cómo va a evolucionar el sonido de los videojuegos más allá de simplemente sonar mejor? Para descubrirlo, aquí está la opinión de diversos expertos británicos, y de una leyenda del sonido para cine.

¿Qué hace que un efecto de sonido sea extraordinario? Pocas personas pueden responder a esa pregunta mejor que **Randy Thom,** diseñador de sonido en el laboratorio Skywalker Sound, de George Lucas. Considerado uno de los mejores del mundo en su campo, Thom comenzó su carrera bajo la batuta del gran Walter Murch –que prácticamente inventó el diseño creativo de sonido con su revolucionario trabajo con Francis Ford Coppola durante los años 70 en *El Padrino, La Conversación y Apocalypse Now*– y ha ganado un par de Oscars (por *Los increíbles* y *Elegidos para la gloria*). Su equipo y él están haciendo su debut en los videojuegos con el refinado del audio de *Scarface* para Vivendi y Radical. Como señala el veterano de la industria británica **John Broomhall:** el hecho de que Thom "se esté acercando a los juegos" es muy significativo en sí mismo.

"Un efecto de sonido necesita conectar de verdad con el público –afirma Thom–. Es algo que resulta preciso e impactante, que reacciona con su entorno, de modo que suena tal como lo haría en la vida real, sin que el público siquiera se dé cuenta. Fluye con elegancia de un momento al siguiente. A menudo, cuando se añaden sonidos sin poner cuidado, el resultado final es lo que yo describiría como un muro de ruido".

Los expertos identifican esta cacofonía –producida por el uso de demasiados sonidos a la vez, y por no tener en cuenta el contexto– como el peligro más común para el sonido de juegos.

"UN EFECTO DE SONIDO CONECTA CON EL PÚBLICO, ES ALGO PRECISO E IMPACTANTE QUE SUENA COMO EN LA VIDA REAL"

"El equipo puede haber realizado un gran diseño sonoro, excelente y creativo, pero la parte más importante es la mezcla interactiva final durante el juego. Puedes hacer un trabajo fantástico, pero si te lo lanzan todo de una sola vez no vas a lograr escuchar nada –apunta **Stephen Root,** director de audio en Criterion, cuyo trabajo en los juegos *Burnout* y, más recientemente, en *Black* se ha ganado la admiración general. "Necesitas dejar que las cosas se distancien, que tengan puntos de partida, que tengan la oportunidad de progresar, descender y dar paso a otros sonidos. No creo que la gente se pare mucho a pensar en lo que está sucediendo en el juego en ese momento y busque el sonido más adecuado. Hacen que suenen demasiadas cosas a la vez, y esto no te deja pensar con claridad. En un accidente de coche, puedes contar con todo un repertorio de sonidos: el metal al chocar, cristales rotos, un frenazo... pero, si te centras en cómo se retuercen los cuerpos del interior del coche, estás contando la historia a través del oído.

Stephen Root, de Criterion, admira el diseño de sonido del *King Kong* de Ubisoft. "Suena simplemente fenomenal. La estampida del brontosaurio me parece terrorífica. La captura y el uso de ese sonido son de primera. Hay unas ambientaciones maravillosas que evolucionan durante todo el juego".

"El gran problema con el que se encuentran muchos diseñadores de sonido independientes es que crean un material magnífico y luego algún programador simplemente asocia ese sonido a un elemento del juego y lo deja tal cual –coincide **Nick Wiswell,** responsable de audio en Bizarre Creations, cuyo *Project Gotham Racing 3* se considera la primera referencia importante para el sonido *surround* de la próxima generación–. Para que un juego suene bien, los efectos sonoros han de activarse de forma adecuada, y entonces ajustarlos para que forme parte del mundo de juego. Por ejemplo, el mismo sonido debería resultar muy diferente si



"Lo más importante es lograr el efecto de entorno envolvente con el efecto sonoro apropiado –afirma Thom de su trabajo en el sonido de *Scarface*–. No es bueno grabar el sonido de un disparo en un campo abierto y luego intentar aplicarlo a interiores, porque suena como una pistola de broma".









En el sentido de las agujas del reloj, desde la derecha: John Broomhall, ex de Microprose; Stephen Root, de Criterion; Andy Dowell, de Dolby; Alistair Lindsay, el responsable del audio de Darwinia; y Randy Thom, de Skywalker Sound.





EL SONIDO DEL MAÑANA, HOY

Con la 360 en la calle desde hace un año, el sonido de la nueva generación ya está en las tiendas, pero su futuro sigue sin estar muy definido; Sony y Nintendo todavía tienen pendiente las especificaciones exactas del audio de sus consolas. PS3 tendrá *surround* digital, pero ni siquiera Dolby sabe si su tecnología irá integrada desde el principio o se introducirá en los juegos, como pasó con PS2. ("Depende del Blu-ray... el grupo de compañías que impulsan Blu-ray todavía no ha cerrado las especificaciones de audio para sus reproductores", apunta Dowell.) Nintendo, ha incluido una salida digital y ha eliminado la analógica de estéreo, lo que significa que los desarrolladores que quieran *surround* tendrán que recurrir a la codificación Pro Logic II de Dolby.

suena a tu lado que si lo hace a lo lejos". Por su parte, Root evita en sus diseños la fatiga auditiva trabajando con los diseñadores de niveles y construyendo un sonido variable y dinámico para cada escenario del juego. "Les pido que me digan todo lo que pueden suceder en un nivel y trabajo con los mejores momentos. Busco en un plano todas las rutas posibles de cada nivel, y pruebo y retoco cada una. Elaboro un plan de rutas sonoras que atraviesan el nivel. Intento que haya unos segundos de silencio antes de que el jugador llegue a lo que tenga que suceder al final del nivel. Tiene que haber silencio para que se oiga lo que me interesa".

Está claro que una cosa es diseñar esta mezcla sonora en un medio lineal, como el cine, y otra muy distinta en los videojuegos, donde el jugador suele ser quien decida el ritmo y el movimiento. **Andy Dowell,** responsable de tecnología de consumo de Dolby para Europa, muestra su asombro por los desarrolladores de sonido: "Más allá de tipos como Stephen o Nick están los programadores, que quizá no tienen tanto protagonismo como os jefes de audio... Pero si piensas un momento lo que consiguen hacer en tiempo real, en todo momento necesitan el código para tomar decisiones inteligentes sobre el volumen, cómo centrar la atención sobre un sonido determinado; aplican IA sobre los sonidos para que no resulte tan monótono. Están construyendo el equivalente a un ingeniero de mezclas de Hollywood que trabaja en tiempo real, un pedazo de código capaz de tomar decisiones artísticas basadas en lo que está pasando, en información posicional, en la física...".

Broomhall, que trabajó para casas como MicroProse e Infogrames antes de destacar como asesor y director independiente de audio, sostiene que es el fruto de un trabajo duro, una planificación y una atención al detalle sin equivalentes en la industria. "Es más difícil lograr el equilibrio que en el cine, porque tienes que hacer los ajustes en el código, y has de pensar con extremo cuidado en las fases del juego y la dinámica para decidir la mezcla. La cuestión es crear reglas consistentes, pero todo es posible y, gracias a Dios, la gente está intentándolo".

Las exigencias simultáneas de arte y tecnología que plantea actualmente el diseño de sonido –mezcladores de sonido dinámico en tiempo real en una mano, mayor detalle de sonido para la próxima generación en la otra–, significan que los departamentos de sonido de las desarrolladoras sienten la necesidad acuciante de encontrar gente con talento. "El aumento de potencia y de memoria disponible implican que necesitamos crear más contenido y con más calidad que hasta ahora, y eso significa más personal –asegura Wiswell–. Cuando creamos Treasure Planet para Disney en 2002, sólo había dos personas encargadas del sonido, y ahora tenemos ocho personas en la oficina, un colaborador trabajando desde Estados Unidos y una plantilla que compartimos con algunos de nuestros distribuidores, que nos ayudan a generar y grabar el audio. También hay diferencias entre las plantillas que se dedican a hacer películas y videojuegos; las películas terminan la sonorización más rápido, pero cuentan con muchos especialistas y cada uno trabaja en una sola área. Los diseñadores de sonido para videojuegos suelen encargarse de todo los aspectos del sonido, y cuando estás trabajando en un proyecto durante un período largo, al oído le cuesta ser objetivo".

"Es inevitable que surjan desarrolladores pequeños que ni siquiera se hayan planteado lo mucho que se han elevado las apuestas en este campo, ni en lo que van a tener que hacer para ofrecer su primer producto de próxima generación –añade Broomhall–. El proceso, la integración, la consecución de recursos y la tecnología son grandes obstáculos, y los programadores de audio son como el polvo de oro. Hasta ahora no se ha considerado la progra-



LOS 8 MAGNÍFICOS

Al preguntar cuáles son sus efectos de sonido favoritos, el equipo de audio de Bizarre Creations (en la foto de encima, de izquierda a derecha: Jon Cutter, Nick Bygrave, Nick Wiswell, Cian O'Flanagan, Sam Hall, Mathias Grunwaldt, Emma Jackson y Nick Raynor) seleccionó ocho que representan una intersección perfecta del arte del diseñador de sonido y de la respuesta instintiva del jugador:

***SYSTEM SHOCK 2* (1999)**
El chillido de los aterrorizados psi-monos en el legendario juego de terror de Irrational deja una impresión duradera, desagradable y profunda. Los monos de los juegos suelen ser mucho más benévolos.

***FINAL FANTASY VII* (1997)**
Las llamadas chocobo en esta magna obra de Square merecieron la distinción del equipo de Bizarre: los sonidos minúsculos y cortos siempre han sido vitales para lograr el atractivo del diseño japonés.

***SONIC THE HEDGEHOG* (1991)**
Puede que las monedas de Mario llegaran antes y sonaran más puras, pero los sonidos de este título de Sonic son todavía más adictivas, poseen más peso como iconos y están unidas al personaje.

***SPEEDBALL II* (1990)**
"¡Helados, helados!" (*"ice cream, ice cream"*). Era una voz bajita y totalmente esporádica, pero cualquiera que haya jugado con este juego la recuerda; cuando los gráficos eran por fuera tan figurativos, sonidos como este resultaban importantes para construir las atmósferas.

***HALF-LIFE 2* (2004)**
El clic de las pistolas supone una parte crucial en la satisfacción táctil del armamento de los *shooters* en primera persona ya desde *Doom*, pero en *Half-Life 2* es la ballesta la que proporciona el sonido más satisfactorio que hace que la utilices una y otra vez.

***THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME* (1998)**
La música del comienzo, por supuesto. ¿Qué, si no? Esta alegre pieza es uno de esos raros sonidos que se han convertido en tradición por derecho propio: "Crea expectación y es muy agradable", dice Wiswell

***GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS* (2004)**
El sonido tiene una capacidad muy especial de comunicar el dolor, y *San Andreas* ofrece quizá el sonido "más realistamente brutal" conseguido hasta ahora cuando CJ aterriza después de despeñarse por una montaña montado en una bicicleta. La caída de los patinadores en *Tony Hawk* compite bien en este apartado.

***THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER* (2002)**
"Sploosh, el tipo del minijuego de cañones navales, podría ser el ejemplo de diseño sonoro más inspirado de todos los tiempos", reza la entusiasta descripción de Bizarre. ¿Es una alusión críptica a la experiencia de juego del humo y los espejos... o es simplemente divertido?

mación de sonido como algo atractivo ni vanguardista, sino más bien como algo que es necesario. Los programadores están más interesados en lograr efectos visuales fantásticos. Creo, y sinceramente espero, que la situación está empezando a cambiar. Estoy convencido de que hay excelentes oportunidades para los que quieren trabajar en la codificación sonora. Sencillamente, no hay en el mercado gente suficiente con el conocimiento técnico y la sensibilidad creativa que hacen falta".

El desafío a largo plazo no es sólo conseguir la plantilla, los procesos y el código correctos, sino aprender lograr que el sonido de la nueva generación de consolas sea algo más que unos ficheros descomunales. Yendo más allá, hay que encontrar para el sonido de los videojuegos la misma potencia expresiva, creatividad y capacidad de sorprender que revolucionó el cine en los años 70. "La capacidad de procesado de las nuevas consolas posibilita una libertad considerable para aplicar efectos de postproducción en tiempo real." Ahora hacemos casi todo el procesado digital en tiempo real con nuestro propio motor audio –dice Wiswell sobre el enfoque del equipo de Bizarre hacia la nueva generación–. Eso nos permite probar nuevas ideas con gran rapidez y facilidad. Lo que nos lleva más tiempo ahora es ver qué hacemos con los sonidos una vez que forman parte del juego".

Hay una técnica nueva prometedora –usada de manera sobresaliente por el equipo de Bizarre en *PGR3*– que servirá para descomponer los sonidos en elementos mucho más pequeños



Black, obra maestra del desmadre sonoro. "No me podía creer esos bajos", dice Dowell de Dolby, siendo él mismo un especialista en bajas frecuencias. "El juego está muy por encima de lo aceptable, pero aun así no tiene ninguna cacofonía".

y para que el motor de audio los recomponga, lo que produce unas texturas más naturales y menos repetitivas. Broomhall dice que es "un enfoque mucho más granular" y facilita varios ejemplos de sonidos –el ruido de la multitud, el crepitar del fuego, el murmullo del agua– que ahora se generan con bucles de sonido pero que, en el futuro, nunca se reproducirán dos veces del mismo modo. Pero hay quienes piensan que los cambios no pueden limitarse a un mayor refinamiento. **Alistair Lindsay,** diseñador de sonido *freelance* curtido en Rare y Frontier cuya colaboración actual con los independientes de Introversion comenzó con la llamativa banda sonora experimental para *Darwinia*, añade: "La granularización corre el peligro de convertirse en una extensión de lo que los juegos ya están haciendo, pero con una versión un poco más complicada de un *sampler* de tipo software. Tienes que ir más lejos".

"LO QUE EL SONIDO PARA JUEGOS PUEDE APRENDER DEL CINE ES UNA APRECIACIÓN DEL TRABAJO ARTESANAL Y CREATIVO"

A Root le preocupa que todas estas posibilidades supongan tanto un problema como una solución. "Las limitaciones están desapareciendo, pero eso vuelve el trabajo más difícil que nunca, pues el reto más importante es decidir qué sonido reproducir y dónde hacerlo, cómo controlarlo... Podríamos hacer demasiadas cosas y pasarnos". Como sucede en el aspecto gráfico, existe el peligro de que los avances técnicos ralenticen el desarrollo artístico al intentar exprimir la potencia para conseguir el mayor realismo posible. Broomhall advierte: "los sistemas de audio 3D de los últimos años han tendido a un sonido

ooWOOooWOOooW



muy literal". Después puntualiza: "lo que el sonido para juegos puede aprender del cine es una apreciación completa del trabajo artesanal y creativo. No sólo describe percepciones del mundo, sino que también matiza ciertos momentos o desplaza el centro de atención".

Este tipo de florituras creativas y subjetivas en la mezcla en tiempo real es todavía poco habitual en los videojuegos; un ejemplo modesto, pero inteligente y barato es el "coro de pistolas" que Root y su equipo introdujeron en *Black*. "La referencia era un montón de FPSs, pero lo que pasaba era que, con las armas del jugador, las de los compañeros y las de los enemigos, había muchas armas disparando a la vez y lo que sonaba era simplemente ruido, una cacofonía –explica–. Para solucionarlo, se nos ocurrió una analogía que llamamos 'el coro de pistolas' Nos concentraríamos en los tres enemigos que disparaban desde más cerca. Digamos que, si los tres disparaban con Kalashnikovs, otorgaríamos a uno un ruido de nivel mediano, a otro muy grave, y al otro más estridente.



El sonido de *Project Gotham Racing 3* no suele llamar la atención de los que se deslumbran por la alta definición del juego, pero lo que distingue cada vehículo es tanto el ruido que hace como la adorable recreación de su detallado salpicadero.

Ajustamos el ruido de la pistola del jugador de manera que sonara agradable mientras que todas las pistolas disparan a la vez, para que armonizaran. Lo hicimos con cada tipo de pistola que podían tener los enemigos". Eso no sólo hizo que el sonido del juego resultara mucho más redondo, sino que además ayuda al jugador, al informarle de dónde están los enemigos.

Pero en realidad los coros de disparos de *Black* no son más que un pequeño paso que se aleja del hiperrealismo hacia lo que Broomhall llama "un sonido no literal que está ahí para producir un efecto emocional, para apoyar la historia, para proporcionar un foco de atención, para contrastar con las imágenes". No es sorprendente que haya sido el independiente Lindsay el que se haya atrevido a dar voz a ese ejercicio experimental: "Necesitas proporcionar tanto información como inmersión, o las cosas resultarían completamente abstractas, pero, en realidad, has de trascender esas dos opciones. El motor de audio debe ir hacia adelante y hacia atrás, utilizar audio de distintos momentos del juego para que recuerden algo que sucedió relacionado con un personaje o una sensación, y dar información al jugador. De lo contrario, todo se quedará en espectáculo y narración".

Pero Broomhall confía en que estas ambiciones las compartan aquellos que trabajan en el segmento más comercial de la industria del sonido para videojuegos. "Creo que mucha gente quiere hacer cosas más complejas, en línea con lo que hemos estado hablando –Kenny Young, de SCEE, habló extensamente sobre este tema en la Develop Conference– pero ha estado hasta ahora limitada por la tecnología, la financiación y el tiempo. La historia del audio para juegos creo que está a punto de cambiar".

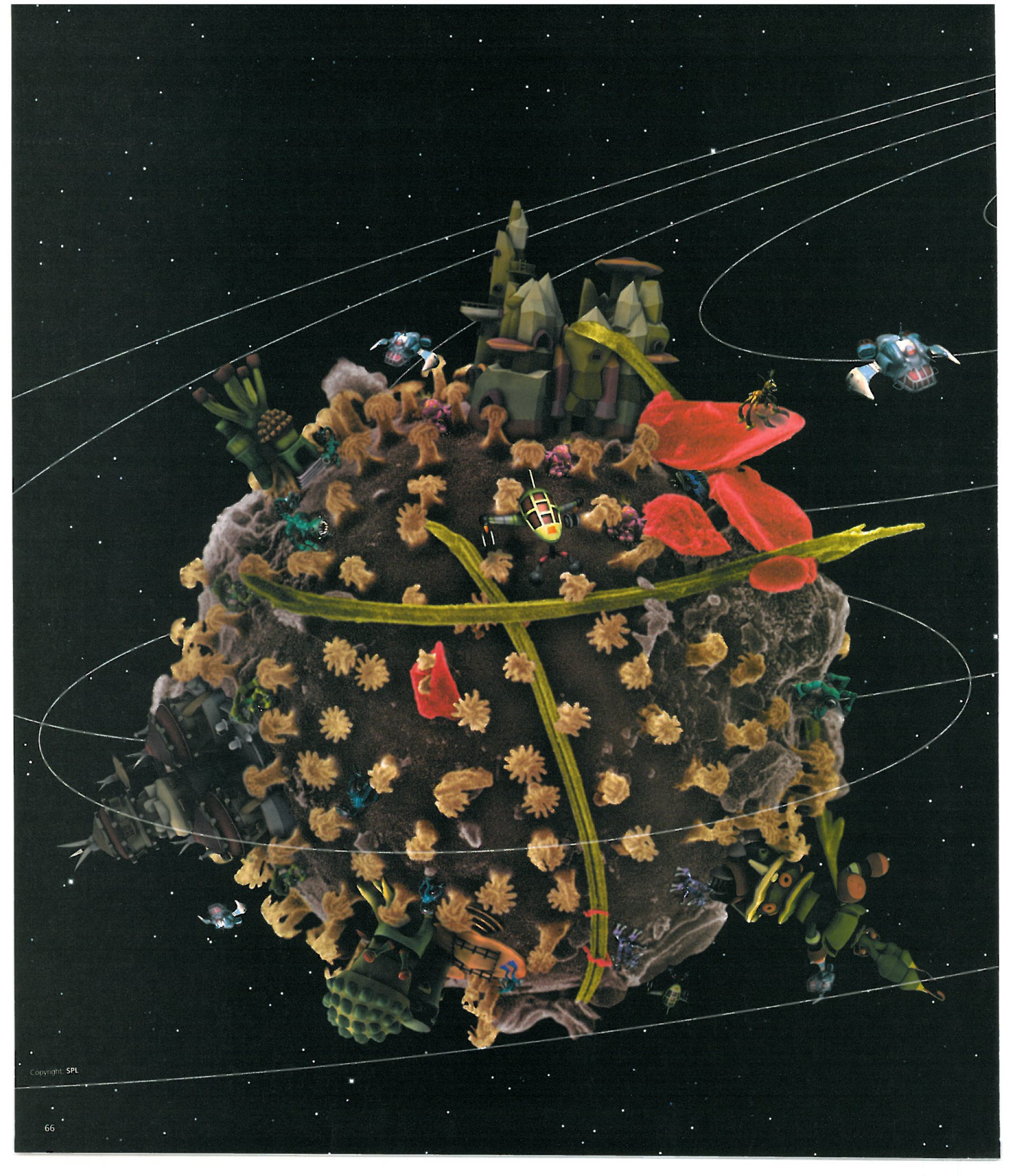
Lindsay mira hacia adelante con su próximo proyecto en Introversion; el programador Chris Delay y él esperan desarrollar un sistema que responda a las acciones de los jugadores por medio de los efectos psicotrópicos que poseen ciertas



La sintética banda sonora de Lindsay para *Darwinia*, de Introversion, era un acompañamiento perfecto para los gráficos: "Era lo que haría si pudiera llevarme la tecnología de hoy a la época en que se hicieron los arcade clásicos".

resonancias, frecuencias y ritmos, para alterar deliberadamente su estado emocional al jugar. Pero lo que resulta totalmente asombroso es el material del que parten: "Estoy dibujando a partir de ideas que nos llevan rondando miles de años. Hay edificios antiguos, templos y pirámides, que producen armonías y resonancias en bandas de frecuencias específicas cuando se producen allí ciertos sonidos (la mayoría cantos), que pueden afectar a las respuestas emocionales de cualquiera que se vea expuesto a ellas. Los ritmos de la percusión de un chamán ejercen un efecto similar". El círculo se cierra; cuando el diseño sonoro del juego intenta evolucionar más allá, resulta que el sonido interactivo es más antiguo de lo que pensábamos.







LA SEMILLA DE UNA IDEA

DESDE UNA NEBULOSA A UNA MOLÉCULA, DESDE WILL WRIGHT HASTA TI, EL GRAN UNIVERSO DE *SPORE* ESTÁ LLENO DE ESTRELLAS

La oficina de **Will Wright** es como uno se la imagina: está hasta arriba de mapas del Sistema Solar, de robots de juguete con mando a distancia, de libros y de anotaciones. La aparición sorpresa de *Spore* en la Game Developers Conference de 2005 apenas reunió a un pequeño grupo que cabía en una sola habitación. Se convirtieron en los primeros adeptos del juego. Estallaron en atónitos: "¿Tú también lo has visto?", que se extendieron por Internet en forma de fotos borrosas tomadas con móviles, pero la mayoría se sintió incapaz de expresar con palabras el potencial de lo que acababa de ver. Cada demo posterior sólo ha dado más que pensar, ver y digerir. Pero Wright se sienta de lado en su silla y se dispone a contestar las preguntas con la tranquilidad que da saber que no hay ningún rincón de su Espacio que no haya recorrido. Si le preguntas que de qué se siente más orgulloso, cabe esperar que recite una letanía de logros de ingeniería. Pero nada de eso, es de su gente. "El equipo –responde sin pensar– es un grupo de personas cuidadosamente escogidas de entre lo mejorcito de la compañía. Gracias a eso, lo que al principio parecía un diseño imposible, pronto empezó a parecer factible, a continuación probable y ahora es tangible, y en cada uno de esos pasos el equipo ha superado mis expectativas de lo que podían conseguir, tanto tecnológicamente como en el diseño".

Bajar en el ascensor desde la oficina de Wright hasta el estudio principal sirve para ilustrar ese entusiasmo; de pronto se celebra una improvisada reunión de diseño en la que el director artístico, **Ocean Quigley,** describe el aspecto y el efecto de un nuevo componente de un ovni utilizando sólo gestos salvajes y unos cuantos sonidos con la boca. Wright echa una ojeada, reconstruye en silencio la escena en su mente y, al final, justo cuando suena el aviso de la primera planta, otorga su aprobación. Cuando el ascensor se vacía le pregunto hasta qué punto será posible añadir la nueva funcionalidad. "Con Ocean, será fácil", contesta Wright.

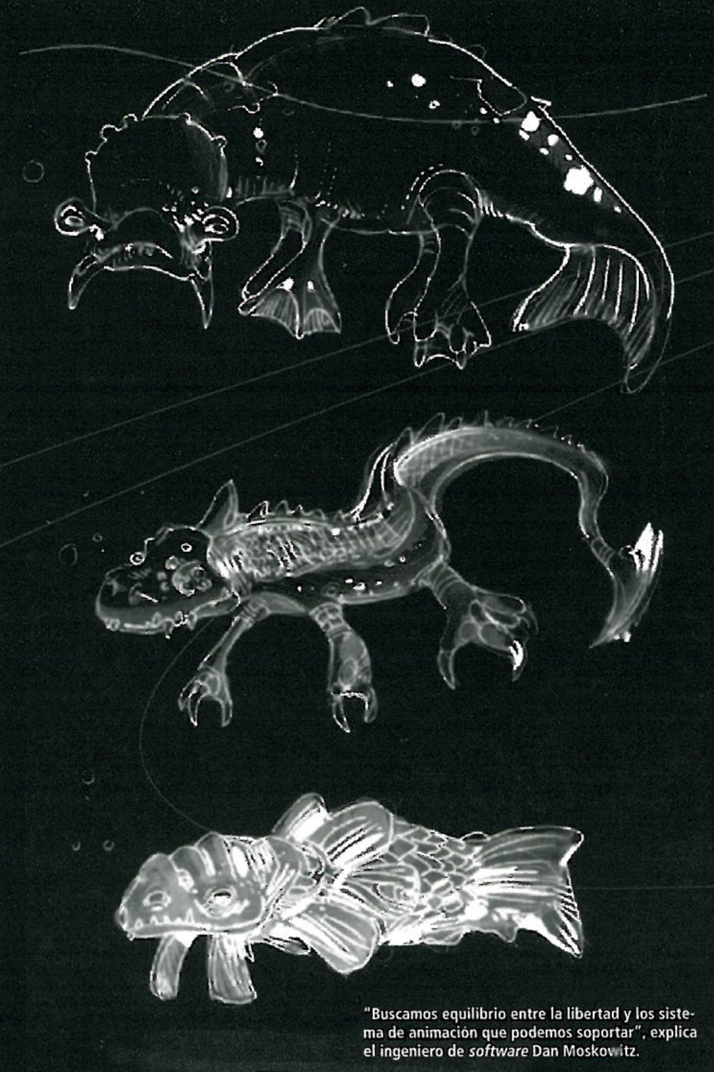
La tarea de Quigley en *Spore* podría, a primera vista, parecer inconmensurable –la



Estudios de género

"Hacer un juego híbrido de dos géneros, digamos un *shooter* en primera persona RTS, suele suponer un desafío de diseño difícil, pero si además añades otros seis géneros, ya tienes un problema de diseño difícil de verdad", resume Wright. Una de las dificultades que afronta el ambicioso diseño de *Spore* es ofrecer una interfaz y un sistema de control consistentes a un juego que abarca seis tipos distintos de *gameplay*.
Espora, la primera fase, es un juego de cámara única que parece un Pac-Man de protozoos. Criatura pone al jugador a trabajar en rebaños y grupos, y al final, a encontrar pareja. La Criatura evoluciona en Tribus, Ciudades y Civilizaciones, siguiendo principios familiares en cuanto a construcción y satisfacción de necesidades como anteriores juegos *Sims* de Wright. Más tarde, tus criaturas harán sus primeras incursiones en el Espacio, permitiendo a los jugadores atravesar libremente los millones de estrellas a voluntad, explorando una galaxia que cambia constantemente con el contenido que crean otros jugadores. Sólo en esta etapa final el editor de criaturas se convierte en un motor de juego libre para dispersar más creaciones de tu propia criatura por todo el universo.





"Buscamos equilibrio entre la libertad y los sistema de animación que podemos soportar", explica el ingeniero de *software* Dan Moskowitz.

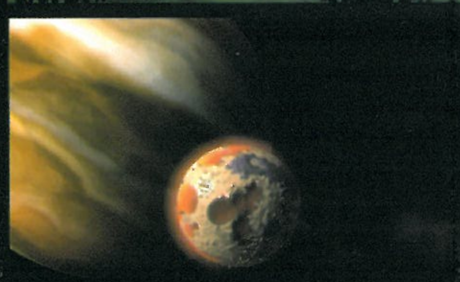






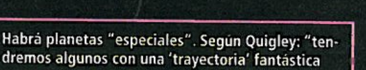








Es cuestión de estadística: no es posible que los millones de planetas disponibles en *Spore* tengan riquezas y estén habitados, aunque Wright sostiene que hasta los más inhóspitos pueden tener una fruta en forma de artefacto alien que de otra forma no estaría disponible. Cada parada que haces en un planeta es una lotería.


Habrá planetas "especiales". Según Quigley: "tendremos algunos con una 'trayectoria' fantástica muy extravagante, y será muy difícil encontrarlos".

dirección artística de una galaxia con unos cuantos millones de planetas–. Pero si añades que para este juego se ha invertido el equilibrio tradicional del estudio, con un equipo artístico que es la tercera parte de lo que era en anteriores títulos *Sim* y un equipo de ingeniería que es ya más grande que el de *Los Sims 2*, la tarea de Quigley adquiere una perspectiva más insólita.

"Suelo encargarme de la dirección de los artistas, pero en este juego me dedico a la dirección artística de los ingenieros. Los artistas no hacen el trabajo directamente, sino que los ingenieros diseñan los sistemas, y tienes que ver qué necesitas para que un jugador o un procedimiento pueda hacer algo como esto (Quigley muestra una de las muchas figuritas en 3D de criaturas que abarrotan su escritorio) de manera rápida y sencilla. Me siento un poco extraño, porque lo normal es que les diga a los artistas 'Haced esto más azul', pero en este caso tengo que decir a los ingenieros: '¿Podemos encontrar la forma de integrar estas dos cosas?', o 'Necesitamos producir determinado ambiente sobre esta parte de modo que las sombras queden sincronizadas', por eso me siento raro".

Al otorgar tanto poder de decisión a las imprevisibles manos de los jugadores, hay que ver si Quigley confía en que las estructuras de *Spore* sean lo bastante sólidas como para manejar el número prácticamente infinito de posibilidades, o si le preocupa que haya jugadores que se desvíen de la norma. "Bueno, el juego se basa en que el jugador actúe a su manera, de modo que si no lo hace, habremos desperdiciado muchísimo trabajo". Resopla, se lleva ambas manos a la cara, y añade: "Cielo santo, será mejor que el jugador diverja todo el rato. De lo contrario, le habremos ofrecido un juego de un solo nivel". "Hay casos límite, como que el jugador se coloque en una esquina y algo funcione como no debe, pero no me preocupa. De hecho, lo estamos utilizando como base para ayudar a la rejugabilidad del juego a largo plazo. "Si estás satisfecho con el juego, fantástico. Pero confiamos –si se repite la historia de *SimCity* o de *Los Sims*– en que la gente juegue durante ocho o diez horas y después se pregunte qué habría pasado si hubiera hecho esto o aquello cuando sucedió tal cosa, y que explore la ramificación".

"Cuando desciendes a un planeta, debes conseguir que resulte atractivo a la vista, y que el jugador no piense: 'bah, otro más'. Lo que quieres es ver algo con lo que sientas que hay inteligencia más allá de las decisiones estéticas y, naturalmente, hacer que sean niveles con una dinámica de juego viable. Que si vas a un planeta, no digas 'Cómo mola... Bueno, me voy'. Supone un verdadero problema, y es algo en lo que todavía estamos trabajando y cambiando".

En el otro lado del diseño, los ingenieros están ocupados con una tarea igualmente hercúlea: proporcionar un conjunto estandarizado de animaciones de criaturas algorítmicas que cubran las casi infinitas posibilidades de libertad creativa del jugador. En el programa de animación hecho a medida para el grupo, titulado acertadamente SPASM ('espasmo' en inglés), el responsable de tecnología y animación del equipo, **Chris Hecker,** maneja un desfile intergaláctico de criaturas de todo tipo, recuperando lo que podría ser la mano de uno y balanceándola en un ataque de gancho con el brazo derecho, mientras que la formación entera ensaya sus propios ataques similares.

Hecker explica: "Uno de los lemas de Will es: 'si fracasas, hazlo de manera divertida'. Empiezas haciendo una criatura graciosa, como este bicho con 11 patas –dice, desplazando la visión de SPASM hasta mostrar un animal extraño–, pero no tenemos ni idea de cómo caminaría, así


Cuando contactas con otra especie, se plantea al jugador un dilema moral: puede elegir entre impresionarla con un despliegue de fuegos artificiales, persuadirla culturalmente con un concierto o, sencillamente, dedicarse a la guerra interplanetaria agrediendo a la otra civilización.



Laboratorios de criaturas

"No es exageración decir lo instantáneamente accesible e infinitamente adictivo que es el editor de criaturas de *Spore*, o lo deprisa que se establece una especie de vínculo maternal con tu creación la primera vez que arrastras la última parte del cuerpo que necesitas y tu criatura adquiere vida".
"La metáfora que empleo –comenta Gingold– es la de los rotuladores mágicos". Lo bueno de un rotulador es que para el niño es fácil cogerlo, es intuitivo, atractivo y no tienes que trabajar demasiado para hacer algo con él". De forma similar, con el editor de criaturas de *Spore* "puedes estirar simplemente una pata y ya tienes algo con lo que puedes empezar a enredar. Pero la razón de que sea mágico es que es como en *Pinocho*. La cosa adquiere realmente vida".
El editor es deliberadamente un fin en sí mismo, no sólo una herramienta disponible entre fases para añadir una garra extra o un par de patas más para mejorar la técnica de lucha, sino el instrumento básico de la creatividad del jugador en el juego. Aunque hay un catálogo de partes disponibles para construir rápido y sin dificultad, los jugadores experimentados pueden luego hacer clic con el botón derecho del ratón para personalizar más sus avatares.





El cerebro responsable de *Spore*, Will Wright. Su primer juego, *Raid on Bungeling Bay*, salió en 1984 para C64.







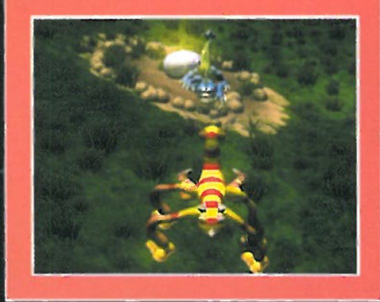
Si la criatura no es capaz de sobrevivir, el jugador debería volver al huevo y tener la oportunidad de rediseñar y volver a jugar el nivel. También puede doblar su apuesta y extender el juego a una generación larga y ahorrar puntos de DNA sin emparejarse, pero se arriesga a perderlos todos en caso de ataque sorpresa.



Expansión exterior

Las ambiciones multiplataforma de *Spore* ya no son ningún secreto, pero, como Wright explica, cada juego va abriendo el alcance del mundo más que escalarlo hacia abajo. "Con *Los Sims* nos dijimos: 'Hagamos esta experiencia piloto y pongámosla en diferentes plataformas'. El *Spore* en que estamos pensando es una franquicia desde el principio, y la versión para PC es solamente la primera versión".

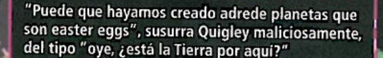
La información de cada objeto del mundo estará en la *Sporepedia*, que rastrea no sólo a quien haya creado el objeto, sino también sus estadísticas principales, lo que, según Wright, podría ser la base para una expansión exterior. "*Spore* es deconstruible de maneras interesantes: puedes sacar niveles específicos y convertirlos en una experiencia para consola de bolsillo, o coger alguno de los metajuegos, como el de las tarjetas de compraventa, y convertirlo en un juego de cartas ya sean físicas o en el móvil. Estamos estudiando distintas posibilidades, pero no son necesariamente el juego entero apretujado para cada plataforma".







De izquierda a derecha, el diseñador del juego Chaim Gingold, el ingeniero jefe Andrew Wilmott, el ingeniero de software Dan Moskowitz, el responsable tecnológico Chris Hecker y el director artístico Ocean Quigley: todos participaron en estimular la creatividad de los jugadores, dentro de los límites técnicos impuestos por el *hardware* actual.


"Puede que hayamos creado adrede planetas que son easter eggs", susurra Quigley maliciosamente, del tipo "oye, ¿está la Tierra por aquí?"

que se desliza sobre sí mismo y, de pronto, parece que lo hemos diseñado así a propósito. Si hacemos una animación que haga funcionar al 80 por ciento de las criaturas, un par más que absorba otro 15 por ciento, y el 5 por ciento restante falla con gracia, lo hemos cuadrado".

La inmensidad del mundo expansivo de *Spore* es equiparable a lo que queda por implementar. Tras dos años de diseño, no se ha terminado hasta hace poco el desarrollo de la dinámica del juego en el Espacio, la sección de frontera final de *Spore*, atascada por las implicaciones de los nuevos diálogos entre especies. ¿Qué importancia va a tener la diplomacia? "Bastante –explica Wright–, vamos a organizar alianzas interestelares, y el jugador podrá interactuar con cualquier planeta, esté dominado por una civilización tribal o urbana: cada uno tendrá su propia dinámica de juego diferente".

"Una vez que interactúas con otras razas espaciales, se abre una paleta de opciones más amplia. Puedes optar por atacarlas, aliarte, comerciar o llevar a cabo misiones. Podré comerciar con mis socios o intentar influir culturalmente a unos mientras ataco a otros".

¿Es la exploración interestelar el objetivo último del juego? "El jugador siempre decide si quiere quedarse en un nivel o pasar a otro. Cuando llegues al Espacio podrás revisitar los niveles previos desde otro punto de vista. Si has disfrutado con la ecología de Criatura podrás generar criaturas mediante ingeniería genética en el editor y usarlas para poblar mundos".

Volviendo a *Los Sims*, su temática doméstica atrajo a un público masivo, ¿puede la ciencia-ficción ahuyentar al público menos jugón? "Nunca se sabe –confiesa Wright–. La idea inicial de *Los Sims* giraba en torno a sacar la basura y limpiar los baños, todo el mundo dijo que ese sería su fallo: ser demasiado doméstico. ¿Por qué iba nadiea a quere jugar con eso? Ahora, a toro pasado, resulta que, 'claro, *Los Sims* son un éxito porque tratan sobre la vida doméstica'".

Creo que se trata más de la accesibilidad: alguien que no sepa demasiado sobre *Dragones y Mazmorras* puede empezar a jugar y pasar un rato agradable. Aunque sea ciencia-ficción, la gente entiende intuitivamente cómo se mueven las criaturas. Lo esencial es que tiene que ser algo que otorgue una recompensa instantánea, que no tenga un personaje no jugable que te haga la puñeta cada cinco minutos, y que te puedas mover por donde quieras".

Parece que la única manera de recoger puntos de ADN –la moneda helicoidal del juego necesaria para evolucionar– está relacionada con el combate y la dominación, aunque Wright asegura que los pacifistas también tendrán alternativas propias. "Estamos intentando suavizarlo un poco. Por ejemplo, ahora consigues puntos de ADN comiéndote el huevo de otra especie. Si sale todo bien, podrás dar un rodeo y comer huevos sólo como animal carroñero y ganar puntos de ADN sin luchar".


Puedes personalizar el diseño de cada vehículo y cada edificio, pero Moskowitz subraya la dificultad de convertir a los jugadores en arquitectos. "Con una criatura, cuando levantas la cabeza ya posee personalidad. Eso no lo consigues con los edificios".

"EXISTE UN MENSAJE MÁS PROFUNDO: QUE TODO EL MUNDO TIENE MÁS CREATIVIDAD EN SU INTERIOR DE LA QUE CREE QUE TIENE"


El ingeniero jefe Andrew Wilmott considera que Espacio, la fase final, es la más difícil desde la perspectiva del diseño: "A diferencia de los otros juegos, en cuyos prototipos hemos trabajado cuatro años, acabamos de implementarlo. Además es una fase ambiciosa; Will dice que es tan grande como todos los otros juegos juntos".

Que Wright tiene un modus operandi más profundo en *Spore* que simplemente apostar por una ficción divertida quedó constatado en la GDC de este año, y cuando sale a la superficie la razón, queda más claro el mensaje de que lo importante es la gente: un juego hecho por personas para personas que hacen el juego. "Todo el mundo tiene un universo en su interior, en su imaginación, y con el conjunto de herramientas apropiado puede volcarlo hacia fuera para darle forma. Me gusta la idea de que cada persona cree su propio universo, *bit* a *bit*, criatura por criatura, edificio por edificio, y luego mirarán atrás y dirán: 'he creado ese mundo entero'. Para mí es muy fuerte".

"La primera vez que jugué a *Myst*, ese mundo tan hermosamente renderizado, lo primero que se me ocurrió fue que… ya sabes, me encantaría tener las herramientas para construir un mundo como ese. Existe un mensaje más profundo: que todo el mundo tiene más creatividad en su interior de la que cree que tiene".

Y después de *Spore*, su SimTodo, ¿qué hará? "Nada. Siempre he querido hacer SimNada. ¿No sería un juego genial?".

Suscríbete a EDGE

y consigue GRATIS esta Cámara digital



- Resolución de 1.3 Megapixel
- 2 Mbyte de memoria fija
- Interfaz de tarjeta SmartMedia
- Zoom digital 2X
- Primer plano (Close Up)
- Autodisparador 10"
- Flash Automático
- 4 disparos por segundo

VENTAJAS

1.-Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
2.- Recibirás cómodamente en tu domicilio cada número de la revista.
3.- Reenvío de cualquier ejemplar extraviado.
4.- Un mes antes de vencer tu suscripción, recibirás un aviso de renovación mediante el cual podrás renovarla o cancelarla si lo deseas.

CORTA POR LA LINEA

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN BONIFICADA

Sí, deseo suscribirme a EDGE, eligiendo la fórmula marcada a continuación:

☐ **Por un periodo de 12 números y regalo de la CÁMARA FOTOGRÁFICA DIGITAL por sólo 46,80€**

☐ **Por un periodo de 12 números y descuento, pagando únicamente 35,10€ en lugar de ~~46,80€~~**

Nombre:.. Calle:..
Nº:.......... Piso:.......... Puerta:.......... Escalera:.......... Código Postal:.......... Población:..........
Provincia:.......... País:.......... Tel:.......... NIF:..........

FORMA DE PAGO ESPAÑA

☐ Talón nominativo adjunto a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A. ☐ Giro Postal Nº..........
☐ Tarjeta VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐ Fecha de caducidad..........
☐ Domiciliación bancaria (Con esta modalidad, recibiré 1 número más TOTALMENTE GRATIS)

DATOS BANCARIOS (si elijo domiciliar)

Titular:.......... Banco/Caja de Ahorros:..........
.... Domicilio oficina:.......... C.P...........
Población:.......... Provincia:..........

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS QUE PERIÓDICAMENTE LES PRESENTE **GLOBUS COMUNICACIÓN,S.A.**, EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN/RENOVACIÓN A LA REVISTA **EDGE**

CUENTA/LIBRETA

Entidad ☐☐☐☐ Oficina ☐☐☐☐ DC ☐☐ Número de cuenta ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

TARIFA/FORMA DE PAGO EXTRANJERO (12 NÚMEROS)

■ Europa: 85 € ■ Resto del mundo: 91 $USA
☐ Giro postal internacional o talón a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
☐ Tarjeta VISA Fecha......./......./.......

FIRMA DEL TITULAR DE LA CUENTA O TARJETA

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz ☐

ED-01007

CÓMO SUSCRIBIRTE

■ **Por internet** en nuestra web www.glosbuscom.es

■ Recorta o fotocopia este boletín, rellénalo con tus datos y envíalo:
- **Por correo** a Globus Comunicación, S.A. (Dpto. de Suscripciones) C/ Covarrubias, 1. 2º Dcha. 28010 Madrid (España).
- **Por fax** 91 445 60 03

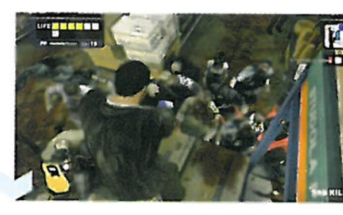
■ Servicio de ATENCIÓN AL SUSCRIPTOR: Tel. 91 446 52 54 y 91 446 52 55
E-mail: suscripciones@globuscom.es

■ Oferta de regalo válida únicamente para España y limitada a la disponibilidad de stock

■ Utiliza letra de imprenta para rellenar el boletín, eso previene errores.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido



74 Dead Rising
360



76 Test Drive Unlimited
360, PC, PS2, PSP

78 Yakuza
PS2

80 Gothic 3
PC

82 Every Extend Extra
PSP

83 Star Fox Command
DS



84 Saints Row
360

85 GTR2
PC

86 Lego Star Wars II: The Original Trilogy
360, GBA, DS, PC, PS2, PSP

87 Contact
DS

88 Bullet Witch
360

89 Rhythm Tengoku
GBA

89 Mario Hoops: 3-On-3
DS

90 Metal Gear Solid3: Subsistence
PS2

90 B-Boy
PS2, PSP

91 Big Kahuna Reef
Móviles

91 Fifa 2007
Móviles

Próximas jugadas

Disgaea 2



Un juego donde nada se pierde, excepto todos los segundos de tu tiempo libre. Pasar del nivel 1 al 40 en un solo asalto es verdaderamente adictivo.
PS2, ATLUS/KOEI

OutRun 2006: Coast 2 Coast



Con pantalla panorámica, HD (aunque con algunos objetos GUI exclusivos un tanto bastos), y suave como la seda, la versión definitiva pone a cero el kilometraje.
PC, SEGA

We Love Katamari



Puede que los fans occidentales de *Katamari* se sientan un culto privilegiado; que saboreen el juego antes de que se convierta en la imagen de Namco Bandai.
PS2, NAMCO

Has perdido el control

¿Avanzan los juegos y retroceden los jugadores?



Test Drive Unlimited tiene su propio nicho de mercado, pero representa un giro crucial hacia una toma de decisiones mucho más arriesgada. Su inusual mezcla de juego online y offline seguramente asustará a la gente, ¿pero están seguros de si les gustará o no?

Últimamente se están revisando y diseccionando los géneros con una intensidad que no se había visto desde hace mucho. Con juegos como *Dead Rising* y *Test Drive Unlimited* a la cabeza, este mes es tan bueno como cualquier otro para maravillarse ante la versatilidad sin precedentes de las nuevas consolas.

Pero quizá no nos demos cuenta de ello como debiéramos. De momento, existe la creencia de que estos títulos son sólo experimentos a escala, divertimentos que no son lo suficientemente buenos como para contribuir al futuro de la industria. Recientemente eran los de American McGee los que se lamentaban por la visión de Microsoft y Sony de no ser ellos los innovadores, ya que citaban a Nintendo como el único que lo hace (el defensor "de verdad" de los juegos).

Este punto de vista es absurdo, incluso si dejáramos a un lado lo que pueden aportar Xbox Live Arcade, Game Studio Xpress o PS3. Irónicamente, también está pasado de moda. Cuando ya existen juegos como *Rising* y *TDU* está claro que hemos pasado el punto en el que los juegos tenían que evolucionar. Al igual que el Hollywood que se ayuda de ordenadores, estamos en un momento donde todo es posible, y se puede explorar sin necesidad de arrastrar a los jugadores a otro duro partido de tenis.

A algunos desarrolladores acostumbrados al rápido avance de los tiempos están teniendo dificultades les cuesta reducir el ritmo, y todavía buscan otro *Mario 64* cuando el futuro es mucho más sutil, específico y centrado. Más concretamente, el futuro es ahora. Con juegos como *Spore, Army Of Two* y *Bioshock,* la experimentación está de moda, y quizá sea el público (no sólo los fans de *FIFA,* sino los que dicen que no a todo y todos los demás) el que tiene que hacer un esfuerzo. Quizá sea la aversión al riesgo lo que hace que sea fácil criticar a Microsoft y Sony por estar en esto sólo por dinero.

Es un instinto natural: juzgar los juegos por tus premisas, quedarse con lo que uno conoce. ¿Pero podrán sobrevivir Eden, Atari o incluso Capcom, si cuando intenten desmarcarse, los demás no les siguen? Claro que pueden, pero sólo si nos llevan al punto donde estábamos al principio. Así que, a lo mejor, los desarrolladores necesitan empezar a correr más riesgos, antes de quejarse de que los productores no lo hacen.

Sistema de puntuación de Edge:
1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



DEAD RISING

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 69,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: CAPCOM PRODUCTION STUDIO 1







Se agradece el acercamiento práctico de *Dead Rising* al erotismo –rozando la pornografía–, aunque es sorprendente el grado en el que se satisfacen unos gustos fetichistas propios de comportamientos desviados. Varias de las escenas de vídeo recogen flirteos e incluso abusos sexuales. Más allá de lo sugerente, el horror y el drama también tienen su recompensa si el jugador logra capturarlos con el objetivo de su cámara.

Con un ritmo irregular, una dirección impredecible y la tendencia a caer de bruces como un peso muerto para poco después volver a levantarse, *Dead Rising* se parece mucho más a un zombi de lo que puedas haber pensado. Gran parte del mérito se lo lleva el extraordinario concepto: el primer *survival* ambientado en un centro comercial en el que puedes emplear cualquier objeto del entorno y que es a la vez digno del director George A. Romero y de la Xbox 360. Te dejará con la boca abierta. Debería ser suficiente para no tener en cuenta los fallos que lo atormentan en su camino.

Maravilla aprender cómo funciona este nuevo subgénero, sobre todo lo relacionado con el trabajo entre bastidores. Lo más fácil parece haber sido recrear la estructura y los ruidos de un centro comercial al completo; construir cada estantería o cada escaparate de las más de 120 tiendas con cientos de marcas y productos inventados parece que ha supuesto algo más de trabajo. Todo ello, de forma reseñable, representa los excelentes cimientos del diseño del juego.

El reto más sustancial ha sido convertir a Frank West, una deliciosa mezcla de héroe y *paparazzo* sin escrúpulos, en una equilibrada combinación de ciudadano de a pie con poderes de superhombre. Con habilidades como correr, saltar, escalar o ir aprendiendo a defenderse cada vez mejor y, no hay que olvidarlo, fotografiando lo mejor de su entorno, Frank debe garantizar la experiencia más refinada para unos jugadores agobiados por toneladas de vestuario, accesorios y zombies,



Como es tradicional en el género, los verdaderos enemigos son los humanos –científicos locos, psicópatas, terroristas o saqueadores–. Las texturas faciales, fotorrealistas, dan vida a las emociones de todos estos personajes de forma exquisita.

psicópatas locales, diversos giros argumentales y enemigos mortales.

Cuando el juego se presentó el pasado año, apenas tenía signos de vida, atrapado en una versión alpha casi injugable. Pero Frank ha recorrido un largo camino desde entonces. Su paso es ahora tan fuerte como para desplazar cuerpos pestilentes hacia un lado sus puños y pies, lo bastante sólidos



Cuando el arma se rompe o te quedas sin munición, necesitas algo para hacer frente a esa boca corrompida que se lanza a por tu cabeza

como para tumbarlos, y su catálogo de movimientos mejorables va desde las artes marciales al surf o la lucha libre. El control alterna eficientemente entre perspectivas para el cuerpo a cuerpo, armas de fuego –con punto de mira– y sacar fotografías. En conjunto, Frank sigue siendo un tío corriente aunque puede tumbar a puñetazos a un ejército de muertos vivientes mejor que cualquier papel interpretado por el actor de turno.

Sus antagonistas, los zombies, son toda una revelación al estilo Romero. El centro comercial era importante para ellos cuando vivían, lo cual se nota al ver cómo empujan los carritos de la compra, hacen cola pacientemente para subir en las atracciones o se agolpan en las puertas de entrada cual pensionista en las rebajas. Una auténtica joya. No dan muchos problemas de forma individual, pero son inexorables como masa; los zombies de *Dead Rising* castigan a los que resultan indulgentes con ellos. Como en la película *El Amanecer de los Muertos,* la clave para sobrevivir no es ser rápido o poderoso, sino ir con precaución y cuidado. Aunque existen una gran cantidad de armas que pueden amputar, mutilar o destripar a oleadas de muertos vivientes, hay que ser precavido; cuando el arma se rompe o te quedas sin munición, necesitas algo para hacer frente a esa boca corrompida que se lanza a morderte en la cabeza. Frank se maldice a sí mismo por semejante estupidez. Esto parece un claro guiño a *El Amanecer de los Muertos,* aunque *Dead Rising* incluye tantos que puede acabar pareciendo un calco de la película.

También hay referencias en la estructura. El marco temporal tiene un límite de 72 horas (sin incluir los reintentos), que suponen 5 horas reales de juego. Vas conociendo las



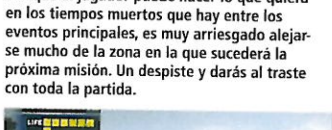
Incluyendo enemigos como la secta del Ojo Verdadero, *Dead Rising* ofrece profundidad a sus objetivos secundarios. Si desaprovechas la oportunidad de ajusticiar a su líder en un combate mortal, sus amarillentos adaptos plagarán el centro comercial, atacando con afiladas dagas e inmolándose a tu paso.










Aunque el jugador puede hacer lo que quiera en los tiempos muertos que hay entre los eventos principales, es muy arriesgado alejarse mucho de la zona en la que sucederá la próxima misión. Un despiste y darás al traste con toda la partida.







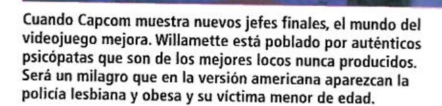


misiones principales en la sala de seguridad del centro comercial (una de las pocas zonas exenta de enemigos) mientras que las misiones alternativas aparecen vía radio, entre evento y evento. La historia impone un estricto calendario para cumplir tu cronometrada maratón de muertes. Llega tarde y verás cómo pierdes la misión –la mayoría de veces un enfrentamiento contra un jefe final o un rescate de ciudadanos–, los puntos de prestigio y hasta la historia entera si el suceso que te has perdido era trascendental.

Las misiones de protección te obligarán a apretar los dientes, debido a la inteligencia artificial putrefacta de la que harán gala tus rescatados. Sufrirás mientras intentas llevar a lugar seguro a estos personajes. Alimentarlos es la única de estas misiones que se completan con facilidad; el resto es más que una cadena de irritantes fracasos.

Un problema menor es el sistema de inventario, que almacena los ítems en orden de adquisición, cambiándolos de posición si usas un objeto o se rompe. Debido al machaque de botones, es inevitable que acabes usando por error objetos que hayas recogido con vistas al futuro –comida y bebida básicamente–. Pronto comienzas a apreciar que *Dead Rising* lo hace todo a lo grande, incluyendo sus errores. Ofrecer sólo una ranura para grabar la partida es un claro y peligroso ejemplo; cuando grabes, asegúrate de que tienes suficiente tiempo para llegar a la próxima misión; de lo contrario puedes perderte un acontecimiento vital para el guión y tener que volver a empezar todo el juego.

Pero el Production Studio 1 de Capcom ha sabido enfocar el diseño, apuntando a un blanco amplio y golpeando duro, lo que se traduce en equilibrio, aunque poco ortodoxo. Debido a lo visceral que resulta la exploración cuando te topas con miles de enemigos a los que tumbar, obtener puntuaciones altas se convierte en una oportunidad de la que dependen los insanos logros del juego. Su motor, que consigue crear una espeluznante marea de muertos vivientes tan duradera como el mejor juguete, permanece inmaculadamente estable. Con todo, *Dead Rising* consigue recomponerse y sus logros lo levantan de las caídas de sus defectos.


Cuando Capcom muestra nuevos jefes finales, el mundo del videojuego mejora. Willamette está poblado por auténticos psicópatas que son de los mejores locos nunca producidos. Será un milagro que en la versión americana aparezcan la policía lesbiana y obesa y su víctima menor de edad.

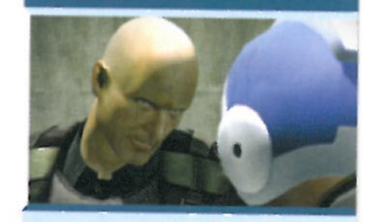
Con una temática excéntrica, una mecánica caótica y una técnica deslumbrante, es una experiencia contagiosa que apunta a una segunda parte, considerando su punto de partida y su proximidad con *Resident Evil*. Lo que más se echa en falta es un modo cooperativo que habría aumentado su valor rejugable con una nueva vida, aunque *Dead Rising* nunca ha necesitado revivir. **[8]**







72 horas después



Que el final de la historia se catalogue como contenido extra puede parecer una mala idea, pero el modo Overtime, desbloqueado tras superar intacto las 72 horas del modo historia, se ha separado acertadamente. En él cuaja la pasión de Capcom por la acción y las conspiraciones de ciencia-ficción que quedan fuera de la visión de Romero, que impregna la misión principal. Pero después de 72 infernales horas, con las estadísticas y el número de muertes puesto a cero, comienza el turno de Keiji Inafune. Algunos de los nuevos objetivos de este modo Overtime pueden ser búsquedas de tesoros o giros torpes del argumento, pero el cambio en la dinámica de juego es electrizante, y su resolución, mucho más sustancial. Para aquellos que sean fans de *Crisis Zone*, será como si la Navidad se hubiera adelantado.





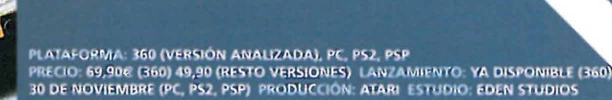






TEST DRIVE UNLIMITED





PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC, PS2, PSP
PRECIO: 69,90€ (360) 49,90 (RESTO VERSIONES) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (360) 30 DE NOVIEMBRE (PC, PS2, PSP) PRODUCCIÓN: ATARI ESTUDIO: EDEN STUDIOS





Gráficamente, *Test Drive Unlimited* es efectivo más que deslumbrante. No tiene la precisión fotorrealista de *PGR3*, pero tampoco su esterilidad, cambiando polígonos por localizaciones embriagadoras. De vez en cuando se produce *popping*, pero se le perdona.

Con todas las emociones que alberga *Test Drive Unlimited* resulta fácil olvidar que ya ha habido otros precedentes de juegos de carreras en un entorno completamente libre. La franquicia top-ventas *Need For Speed* lo ha intentado hace poco, con relativo éxito, mediante su último título, *Most Wanted*. Pero el paisaje de los juegos de EA –comprimido, exagerado y limitado por desbloqueos progresivos– es tan irreal como encontrarse a una de sus chicas NFS en el Hawai de *Test Drive Unlimited*.

Ambientado en la isla de Oahu, este es un mundo creíble y casi real, trasladado a escala como pocos juegos han intentado antes. Excepto un par de circuitos extra, puedes explorarlo totalmente desde el principio. Tal vez no sea tan denso e interactivo como un escenario preparado a propósito, pero es bello y variado, convertido perfectamente a videojuego, y capaz de transmitir una alta credibilidad a este título de conducción.

El entusiasmo que los jugadores y los mismos desarrolladores han mostrado desde *Project Gotham Racing 2* por los 22 kilómetros del circuito de Nürburgring demuestra algo: que los seguidores de los juegos de conducción estaban cansados de circuitos cerrados y deseaban lanzarse al asfalto abierto. Y, en ese aspecto, Oahu es una fuente infinita de recursos, la suma de cientos de kilómetros de carreteras de la más diversa índole: calles urbanas, autopistas de cuatro carriles o caminos montañosos.

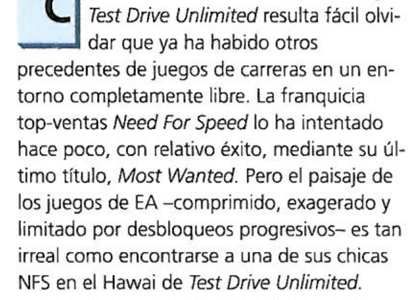
Hay mucho con lo que familiarizarse, y hacerlo se convierte en una experiencia con un sabor muy diferente al que se está acostumbrado en los juegos de conducción; no se basa sólo aprenderse los circuitos y perfeccionar la técnica, sino saber leer el asfalto, manejar el tráfico y el automóvil en situaciones inesperadas. En pocas palabras, es conducción real hasta el punto de que, cuando explores la isla o tomes parte en desafíos, prestarás inconscientemente atención a las señales de tráfico, mirando en los cruces y adelantando con cuidado, pese a la ausencia de daños completos en los coches.

La diferencia de la experiencia que vives en cada carretera está en el vehículo: los del juego ofrecen una mística variedad de modernidad y clasicismo, y con ellos puedes ponerte a 240 km/h. Pero, a pesar de estos coches de ensueño, y aunque conduzcas con todos tus sentidos al máximo y sin tráfico, no ganarás poniendo al límite a tu máquina como en cualquier otro juego de conducción en circuitos. Deberás quedarte cómodamente sentado en tu coche y esperar que las condiciones mejoren, estando a la expectativa de una clara oportunidad para pisar a fondo.

Pero, paradójicamente, esto refuerza por partida doble tu conciencia de buen conductor: como tu vehículo es rápido y potente, te da a la vez miedo y alegría conducir un coche de ensueño en un mundo que podría ser real. Si a esto se le unen detalles como la experiencia de comprar o tener que encender el motor antes de empezar, se comprende todo el potencial del título y su valía al devolver el esplendor a una franquicia casi olvidada como Test Drive. Existen títulos con una simulación más fiel y entretenida, pero en conjunto no hay ninguna que alcance el nivel emocional que ofrece *Unlimited*.



En pocas palabras, es conducción real hasta el punto de que prestarás inconscientemente atención a las señales de tráfico



En sustancia, estructura y ambientación de videojuego moderno, Eden se ha mostrado aventajado, aunque con resultados variopintos. El diseño de los retos es en todos los casos excelente, aunque quizá demasiado fácil incluso en los niveles de dificultad más altos. Dar rienda suelta a los que van de compras, gustan de recorrer autopistas a toda pastilla o rozar el otro lado de la ley dedicándose al contrabando requiere un fino equilibrio entre conducción rápida y segura. Lo mejor de todo son las misiones de entrega de coches, que te permiten poner las manos



Sin daños en tiempo real, el único castigo a una mala conducción es una persecución policial, y eso si te cogen. Los policías son escasos en la isla, y es difícil ser detectado, aunque hay que tener en cuenta la multa.







Recorrer Oahu y todos los desafíos que alberga sería impracticable de no ser por su excelente GPS virtual, con mapa, voz e indicadores de giro que te llevan cómodamente a cualquier destino que puedas requerir, incluso a aquellas carreras que no aparecen en el mapa.



Las motocicletas se desbloquean visitando a cada vendedor, una tarea agradable pero que aburre si tienes prisa por conducirlas. No se ha ajustado su conducción, por lo que resulta poco convincente.









Con un espacio reservado al garaje y una casa que deberás comprar, afrontarás la adquisición de tus primeros vehículos con una mezcla de ganas de ahorrar y lo que el corazón te dice. El Espirit y el Mustang son baratos y efectivos para sus respectivas clases, pero es imposible quitarse de la cabeza la idea de conducir un Audi o un Mercedes.



Contemplar los coches en la exposición es uno de los placeres de un juego repleto de deportivos de ensueño que te llevan hacia el más puro consumismo.

sobre las rarezas más rápidas del juego en una carrera sin límite de tiempo y que ofrece suculentas recompensas económicas siempre y cuando el coche llegue sin un rasguño. Nunca antes un juego había alcanzado esta dicotomía entre tentación y autocontrol.

La estructura en la que se basan los extras desbloqueables es inteligente, midiendo el progreso por la puntuación obtenida en el juego, y una amplia variedad de logros y medallas –por compras, exploración y conducción– garantiza que, sea cual sea tu estilo, tendrás recompensas.

Pero *Test Drive Unlimited* acaba tropezando con sus elementos más inusuales; su parafernalia sobre el estilo de vida y el toque masivo multijugador *online* aplicado a un espacio físico real. El incentivo de poseer una vivienda se pierde cuando entiendes que es sólo un menú y que no puedes ni mirar en tu garaje con una vista en primera persona (una pena, ya que el juego sustenta el sentido de orgullo, posesión y coleccionismo).

Tienes que visitar en persona cada esafío y cada función –desde la venta de coches hasta los clubs o de las carreras *offline* a las *online*– antes de que puedas acceder a ellas directamente y debes seleccionarlase en un mapa interactivo, a lo que sigue una pesada animación. No habría sido el mismo juego si no hubiera necesitado un poco de exploración, pero que tenga que estar siempre y no poder, simplemente, escoger coches y desafíos hace que el contacto con la isla acabe siendo innecesario, un punto de complicación entre tú y el juego en sí.

Parece que Eden haga pagar su peaje más caro en el elemento más innovador; la vida *online*. Está previsto que cada servidor para multijugador cuente con una copia de Oahu y cientos de jugadores, pero es difícil predecir cómo funcionará o cómo serán las interacciones entre jugadores, antes de que la comunidad alcance un número suficiente de jugadores. Ciertamente, contemplar la conducción de otros usuarios por la isla le da nueva emoción, el premio en metálico que puedes ganar en los retos creados por los usuarios es un toque brillante; pero sin opciones para carreras rápidas o un lugar donde encontrarse con otros usuarios para echar una carrera, todo se limita a que haya desafíos o conductores en la zona del mapa en la que estés. A no ser que el servidor esté muy concurrido, será sólo una reunión de amigos. Es probable que el sueño de carreras improvisadas contra otros conductores a los que no conoces se pierda ante la cruda realidad.

Pero sólo son conjeturas. Incluso si el juego fuera totalmente *offline, Test Drive Unlimited* seguiría distinguiéndose del resto de títulos de su género, ofreciendo una conducción relajada, romántica, casi unas vacaciones virtuales de lujo que transmiten unas emociones casi reales. Eden ha compuesto un cautivador himno a las carreteras vírgenes, algo a lo que todos y cada uno de los amantes de la conducción querrán unirse en los coros. **[8]**

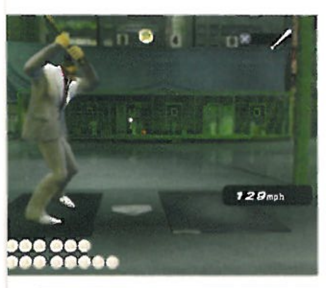
Leyes de mercado

Atari ha causado una tormenta al anunciar que lanzará *Test Drive Unlimited* para 360 en Estados Unidos a un precio de 40 dólares mientras que en Europa se mantienen los 69,90. La explicación "racional" es que la base existente de usuarios de Xbox Live de EE.UU. es tan grande que los beneficios por contenido descargable amortizarán la rebaja del precio del producto. Para compensarlo, lo justo habría sido incluir algunos de estos extras de pago en la versión europea, pero Atari no lo contempló. Otro hecho sin explicación es el enfoque que tendrá *Test Drive Unlimited* cuando aparezca en PS2 y PSP, cortesía de Melbourne House –junto al *port* para PC–; aunque ya se han anunciado recortes, dicen que mantendrán el componente *online*.



YAKUZA

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 59,90 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ATARI
PRODUCCIÓN: SEGA ESTUDIO: SEGA





La vulnerable y valiente Haruka –arriba– es crucial en el guión, y además la fuente de un par de momentos enormemente divertidos. A veces se pegará a Kazuma, siguiéndole en su recorrido, animándole desde la distancia en las peleas y haciéndole peticiones sobre a qué juego apostar en el casino.

Desde su resurrección, Sega ha hecho de todo excepto lamer sus heridas. Ha empleado el tiempo en moldearse trabajosamente en un nuevo imperio de franquicias dirigidas con gran acierto comercial pero atípicas de la compañía del erizo; *Spartan: Total Warrior, Football Manager, Condemned, Full Auto* y otras. Ahora *Yakuza* parece ser el primer auténtico título Sega en una consola de sobremesa desde *Outrun 2*. Es el tipo de juego en el que los personajes piden a gritos una continuación, un título con una poderosa historia revestida de ideas vibrantes y divertidas; un videojuego con corazón. Y, como ya es marca de la casa, presenta fallos que más que estropear la historia ayudan a saber de qué va.

Y es que se pueden enumerar fácilmente una gran cantidad de paralelismos entre *Yakuza* y *Shenmue*, incluso a pesar de que sea todo un ejercicio académico; sus mundos abiertos tienen abundantes personajes no jugables, y acentúan un guión que progresa a través de magníficas escenas intermedias y niveles con lucha "uno contra todos" que carecen de cierto refinamiento. Pero es difícil no pensar que *Yakuza* es una realidad alternativa que ha surgido a partir de donde



Shenmue lo dejó por ser un sueño imposible e insostenible y que ha terminado condensado en un videojuego más apropiado.

No puedes evitar apoyar al personaje principal, Kazuma Kiryu. Un lobo solitario, elegante y con atractivo, un auténtico *yakuza* en una ciudad llena de cabrones groseros, que acaba idolatrado por las secuencias de vídeo dirigidas de forma meticulosa y amable, que resultan ser cortes verdaderamente imprescindibles. Además está dispuesto para la lucha, y cuando la situación lo requiere, que es muy, muy a menudo, se ve inmerso en el combate (las peleas son el núcleo de *Yakuza)* haciendo avanzar cada capítulo y sub-misión de la historia mientras gana experiencia y dinero. El combate es brutal y a la vez poco complicado; nunca será recordado por la gracia de sus coreografías de golpes. Es normal que las caras acaben aplastadas contra las paredes y los torsos se topen con una tabla de madera que se rompe en sus costillas en un juego sabe como gratificar la GBH. Podría decirse que es unidimensional, pero se percibe tan firme y gratificante como es posible con un sistema tan limitado. Y, para los que perseveran, *Yakuza* añade peleas desesperadas y maratones de adrenalina con absurdo recuentos, que mejoran gracias al acompañamiento musical con guitarra y saxo, el tipo de temas animados que rara vez se incluyen en un título maduro de alto presupuesto. Es una pena que esas refriegas tengan su clímax en una confrontación contra el jefe final que las acaba por convertir en frustrantes y en auténticos ejercicios de desgaste debido a la cámara, pesada y difícil de manejar, y al sistema para fijar al enemigo. Dicha imprecisión puede solucionarse, en parte, con el sistema de mejoras, que permite potenciar tres frentes: Shin ("calor", un poder especial para los fieros movimientos finales); Gi (nuevos movimientos), y Tai (para aumentar la salud y esquivar los ataques rivales).

Una vez ha completado los capítulos de apertura y se ha infiltrado en una reunión en pleno funeral, Kazuma es libre de explorar Kamurocho, un ficticio barrio de Tokio compuesto por un torrente de humanidad, con tiendas y centros de ocio, algunos útiles –comidas y objetos necesarios–, otros divertidos. Estas calles están encerradas por muros de neón a ambos lados, una apariencia que hace daño a la vista y que apenas se ve afectada por las cargas que el juego necesita en cada esquina y en las que desplaza la cámara fija. Los ruidos de conversaciones y bullicio propio de la ciudad se repiten, pero lo disimula la peculiar banda sonora. El doblaje al inglés (los textos están en español) es fruto de un sólido trabajo. No está tan pulido como en *Dragon Quest VIII*, pero es un decidido paso adelante para las voces importadas. Incluyen algunas interpretaciones destacables y unos pocos errores



Es normal que las caras acaben aplastadas contra las paredes y los torsos se topen con una tabla de madera que se rompe en sus costillas



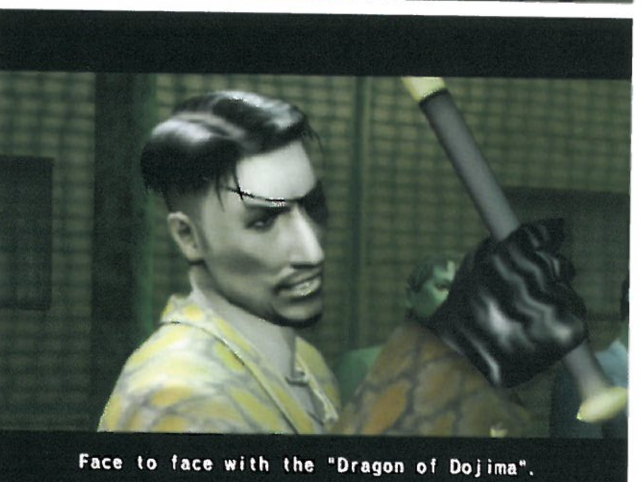
Las llaves de las taquillas están repartidas por todo el juego. Cuando encuentres una puedes abrir una taquilla específica; a diferencia de la típica recolección de paquetes y de sus escasos retos, existe verdadera curiosidad en conocer qué habrá detrás de cada una.

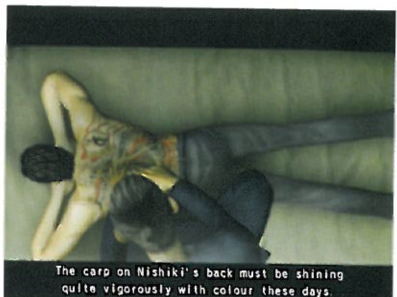






Parte del carisma que desprende Kazuma viene de su madurez. La interminable hostilidad de los pandilleros de las calles despiertan en el jugador las ganas de darles una paliza. El juego proporciona un torrente inacabable de escenarios para las luchas, repletos de peatones, artistas, extorsionistas y pandilleros rivales.





Señoritas de compañía

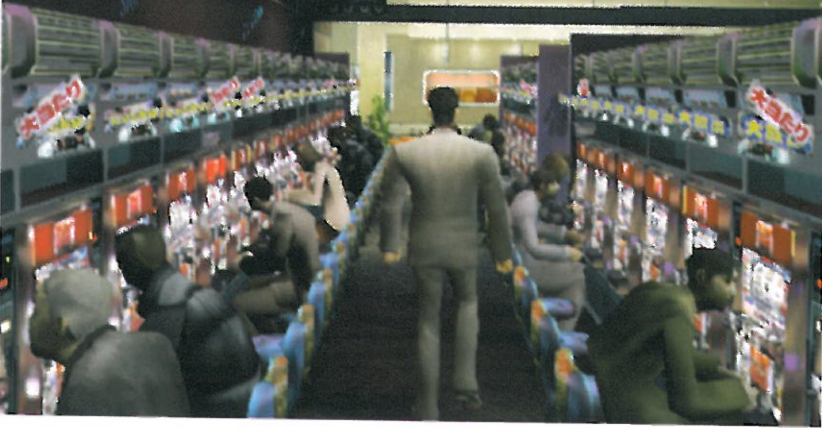
Aya

Really? Okay. Thanks, Kazuma-san!

Las madames son horribles, pero inevitables, imanes para el dinero. Kazuma puede visitar a un amplio abanico de acompañantes que estarán felices de divertirse y flirtear con él durante una tarde que puede salirle muy cara, aunque cada sesión acabe con un mensaje atractivo y sugerente. Cada chica tiene sus propios gustos y aversiones y, conociéndolas, se puede intentar buscar su cariño. Gana suficientes corazones y caerá en los brazos de Kazuma, resultando en una escena con una tímida carga sexual, tanto que hace que las de *God of War* parezcan la *Garganta Profunda* del género. Mejor que evites estos bares si quieres ahorrar el cerca de un millón y medio de yenes que cuesta la katana de la casa de empeños en lugar de gastarte el dinero en un bolso de diseño para esa jovencita a la que quieres contentar.



Completar el juego desbloquea el Premium Box, con una colección de extras bastante previsibles –como repetir las escenas de vídeo– con la ingeniosa adición de dar a los jugadores la oportunidad de volver al juego sin estar obligados a seguir la historia, es lo mejor para explorar todas las submisiones que puedes haberte dejado sin hacer.



tradicionales. Especial atención merece el acento japonés, aunque algunas conversaciones emborronan este aspecto por la sincronización. Y todavía hay otro aspecto destacable en el audio, aunque puede haber división de opiniones: la avalancha de tacos y palabras malsonantes que salen de la boca de los más violentos habitantes de Karumocho y que son inevitables. Abordan sin cesar a Kazuma durante sus diferentes recorridos, obligándole a participar en multitud de peleas. Usar el taxi reduce el número de estos enfrentamientos, ideal para los que quieren pocas distracciones en la historia principal, aunque puede acabar siendo desesperante a medida que el juego progresa. Por todo ello Karumocho puede ser considerada una genuina *Vice City* –tiendas de DVDs sólo para adultos, salones de masaje, mercado negro de armas y casas de apuestas ilegales– en la que su aproximación al sexo es inofensiva, propicia para la risa floja.

La mayoría de los minijuegos de *Yakuza*, con la excepción del torneo de lucha, ambientado en una versión subterránea del Barrio Rojo, son un divertimento simple pero efectivo basado en machacar botones; desde las máquinas atrapa-ovnis a la jaula para batear, ninguno exige demasiado tiempo, lo que se agradece porque permite centrarse en la narración. Algunos verán a *Yakuza* algo bobo, debido a su combate crudo y sin refinamientos, pero se compensa con su capacidad de ser feroz, entrañable y totalmente jugable en multitud de otras formas, siempre apuntando a proporcionar un entretenimiento que acabe cautivando. Presta atención a la historia y al juego, lo que lo convierte en un clásico de Sega en plena sinergia que merece estar incluido entre aquellos queridos pero poco comprados juegos sobre los que Sega construyó su imperio en el pasado; hay que confiar en que lo esperen mucho tiempo en el Mas Allá. **[8]**



El arsenal disponible es enorme. Mezcla armas tradicionales e improvisadas, e incluye pistolas y granadas. Pero se usan sin sutilezas ni habilidad. Aunque un enemigo con una pistola puede convertirse en una verdadera molestia durante un combate multitudinario.



GOTHIC 3

PLATAFORMA: PC PRECIO: 39,90 €
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA DISTRIBUCIÓN: NOBILIS
PRODUCCIÓN: JOWOOD ESTUDIO: PIRANHA BYTES

Un mundo por explorar



Gothic 3 ofrece 500 misiones que suman 150 horas de juego divididas en una misión principal de 40 horas y el resto en misiones secundarias opcionales, nada lineales (se pueden resolver de varias formas) y que encajan bien dentro del argumento. Sólo cabe achacárseles lo laboriosas que resultan en algunos momentos.
En la inmersión tiene un papel vital la atmósfera, con ciclos día noche, meteorología, animales y criaturas, y los propios humanos, que reaccionarán de diferentes formas según la reputación que precede al personaje.
Aunque las voces están en inglés, los textos están en español. Al mismo tiempo que el juego normal sale una edición de coleccionista (64,99€) que incluye el juego, un libro de arte sobre la serie, un _making off_ de _Gothic III_, una espada a escala y un póster.

El mercado del RPG de corte clásico, el que se centra en una historia narrada y enfocada a un único jugador sobre un mundo fantasía parece que ha quedado como feudo exclusivo de las grandes superproducciones. Mientras *Oblivion* se refleja como el máximo exponente de este género, la modesta desarrolladora alemana Piraña Bytes ha ido construyendo con esmero y desde 2002 una franquicia sólida y atrayente.

Gothic 3 vuelve a ser una historia sobre un héroe sin nombre. Un héroe que tras *Gothic 2* y su expansión *Night of the Raven* acaba vagando y finalmente pisando las tierras de Myrtana. Aunque el guión es continuista, algo esperado de una historia con una narrativa común a todas sus entregas, Piranha ha intentado aportar innovación en el resto de niveles de este tercer capítulo, aunque manteniendo las señas de identidad de la serie. Los cambios llegan en la interfaz, uno de los puntos que se debía renovar, añadidos en el sistema de combate como equiparse con dos armas simultáneamente, las mejoras al luchar con espada y hechizos, o, el más llamativo, el nuevo motor gráfico capaz de transmitir animaciones y efectos visuales de mayor entidad, y que está optimizado para funcionar en PCs de gama media.

En lo visual los fondos logran transmitir una belleza al alcance de muy pocos RPG, con paisajes llenos de vida en segundo plano y efectos de iluminación dinámica y texturas embriagadoras a los que es imposible escapar. El mimo casi artesano del estudio alemán se puede contemplar en el diseño de estos escenarios, dibujados íntegramente a mano; cada ciudad, pueblo, bosque, montaña o llanura ha salido del lápiz de uno de sus creativos. Pero las animaciones de los personajes no son todo lo fluidas que se espera y acaban desentonando con este preciosismo en muchas ocasiones. Otra de las novedades es la introducción de un compañero de armas. El combate gana en frescura con este cooperativo conducido por la CPU, pero la IA produce situaciones confusas en enfrentamientos multitudinarios.

Se echa en falta un editor de personajes para personalizar el aspecto inicial del héroe. Sólo cambiará su apariencia por medio de la influencia de los acontecimientos.

La libertad de acción, algo tan necesario en los RPG de este corte, vuelve a ser una de las banderas del título. Todas las acciones producirán cambios globales que afectarán a todo el mundo de *Gothic* –un mundo que carece de tiempos de carga– gracias a lo rápido que circulan por él noticias y rumores, en los que se basa el sistema de reputación.

Gothic 3 brilla en la recreación de su mundo vivo, profundo, la capacidad para conectar con él y los personajes con los que se puede interactuar. El sistema de combate, su economía y lo intuitivo que resulta añaden familiaridad, igual que sus combos. Pese a lo majestuoso de *Oblivion*, *Gothic 3* ha acabado mostrándose como un rival muy serio, aunque ligeramente inferior. **[7]**



La IA de los personajes no jugables seguirá rutinas avanzadas: tendrán vida propia con diferentes gustos, caracteres y aficiones, así como diferentes comportamientos con el héroe. También será posible robarles e incluso asesinarles, aunque estas acciones tendrán consecuencias.



La banda sonora siempre es importante en un juego que te va a acompañar tantas horas. El toque orquestal va desde lo relajante de los acordes habituales del fragor de la batalla.





Best Buy Consumer Products

www.bestbuy.es

Dale juego a tu sonido

Easy Sound DECO Wireless

Equipo de sonido 5.1 con altavoces traseros inalámbricos.

- Con Easy Sound DECO Wireless se puede dotar de genuino sonido 5.1 al reproductor DVD, consola de videojuegos u ordenador doméstico.
- Conexión inalámbrica con el par de altavoces surround para evitar la instalación de antiestéticos cables largos en el hogar.
- Easy Sound Cinema DECO incorpora dos altavoces frontales de 10 W, un altavoz central de 10W, dos altavoces surround de 10W, y un altavoz Subwoofer integrado en la unidad principal de 35 W. La potencia RMS del equipo es de 85 W.
- El equipo cuenta con un decodificador que recrea auténtico sonido Dolby Digital, para disfrutar del mejor Cine en Casa. Entradas 5.1 analógicas y digitales - coaxial y óptica
- Práctico mando a distancia incluido.
- Amplificador y decodificador integrados en el altavoz Subwoofer.

PVPr 164.99 € / 27.452 pts



Easy Sound Machine USB



Radio FM / CD / MP3 con entrada USB, mando a distancia y práctica asa de transporte.

PVPr 44.99 € / 7.485 pts

Easy Sound DVD/TDT Combo



Reproductor DVD 5.1 con sintonizador de Televisión Digital Terrestre y entradas para USB y tarjetas SD / MMC.

PVPr 77.99 € / 12.976 pts

Easy Sound MP3 Pocket SD



Reproductor MP3, MPEG4, JPG, FM y lector de textos con ranura para tarjetas SD y batería de litio.

PVPr (128 MB) 34.99 € / 5.821 pts
PVPr (1 GB) 56.99 € / 9.482 pts
PVPr (2 GB) 79.99 € / 13.309 pts





EVERY EXTEND EXTRA

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 4.800¥ (32€)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN JAPÓN Y EE.UU.,
EL 27 OCTUBRE EN EUROPA DISTRIBUCIÓN: NAMCO BANDAI
ESTUDIO: Q ENTERTAINMENT

Atajo para el Quicken



Hay un método endiabladamente inteligente para que el Quicken entre en una locura de *power ups*. Alargar esta barra no sólo sube el ritmo del juego, sino que también eleva el número y el tamaño de los escuadrones de enemigos. Esto proporciona mejores oportunidades para desatar un 'daño masivo' a base de combos, lo que repercutirá en inflar tu puntuación y tus reservas de objetos. Pero no aparecen más objetos de los que Quicken permite recoger cuando has almacenado seis, lo que quiere decir que para completar los ocho huecos ideales tendrás que detonar enemigos que liberen otros tres cuando tengas almacenados cinco. Es una tarea compleja cuando se suma al resto de exigencias de *EEE* como esquivar, planificar y atacar, pero llevar esos ocho objetos es esencial para las últimas fases.

Every Extend oculta en su interior una dinámica estimulante y a la vez capaz de derrotar a cualquier jugador incauto. No trata sólo de un incesante intercambio de disparos y explosiones, aunque tiene una buena parte de ello. Y el eslogan empleado por Omega cuando creó este hito del *freeware* –"Un videojuego de explosiones suicidas con nuevas emociones. ¡Hazlas estallar para alcanzar a los enemigos!"– es en realidad una trampa para neófitos al incitar a los ataques indiscriminados. En su lugar, la clave para sobrevivir en *Every Extend Extra* no apunta tanto al dominio básico como a la capacidad de retención más freudiana.

No es algo que se vea enseguida, pero probablemente sea la última llave para alcanzar la maestría absoluta en el juego. Pero antes habrás tenido que defender tu posición agónicamente durante horas, con la presión del cronómetro corriendo, tus cañones magnéticos al rojo, amenazando con autodestruirse y empleando una precisión milimétrica hasta el píxel para detonar las cargas que acaban provocando una explosión en cadena a través de toda la pantalla panorámica de PSP. En ese momento exacto es cuando entiendes realmente de qué va todo esto.

Su concepto de "gasta vidas para ganar vidas" es pura y clásica dicotomía riesgo-recompensa, y, si has jugado al original de Omega en el que se basa este *remake* de



El tiempo es otro de tus enemigos y marca la duración de las partidas en escasos minutos, batallas con jefes finales incluidas. La explotación habilidosa de los *time extends* aumenta este duro límite temporal, dándote la oportunidad de maximizar tus Quickens y tu puntuación.

Mizuguchi, probablemente lo sabrás muy bien. Pero la cuestión es cuánto de extra tiene *Extra*, y la respuesta es doble. En la mecánica, Q ha equilibrado inteligentemente dos nuevas mejoras: un disparo con capacidad de carga y con radio de acción creciente en proporción al tiempo y unas bombas inteligentes, que te permitirán planificar plan y ataque y alejarte de la zona antes de detonarlas, a costa de reducir la velocidad. Y, por otro lado, los extras audiovisuales y de caracterización que Q ha implementadohacen que se pueda comparar a *EEE* con *Rez*. Menos integral que evolucionar a una profundidad poligonal, los *skins* aplicados a cada pantalla de *Extra* no hacen mucho por crear o apoyar ritmo –compuesto por un flujo de enemigos demasiado aleatorio comparado con los acompasados bloques de *Lumines*–, pero que consiguen evocar una determinada emoción o recuerdo de una localización, como sucede al verse inmerso en el ondulante rosa-cerezo de *Sakura Drive* o en el carrusel de destellos de *Nostalgic Drive*.

La integración de la música electrónica golpea en *EEE* con toda la furia de sus explosiones incendiarias donde más cuenta: integrándose con la acción y provocando que en los momentos de más intensidad tu corazón compita con el ritmo de las canciones.

Para un juego que no puede autodenominarse *shooter*, puzzle o musical, su desafiante oscuridad y sus barreras iniciales son los más grandes obstáculos que presenta. El jugador debe persistir para descubrir el trabajo interior, y, cuando esto sucede, se convierte sin duda en un baile estimulante. **[8]**



Esta vorágine brillante que destruye todo a su paso es la recompensa por arriesgarte. También supone una potente inyección en la puntuación y en tu capacidad para almacenar bombas.

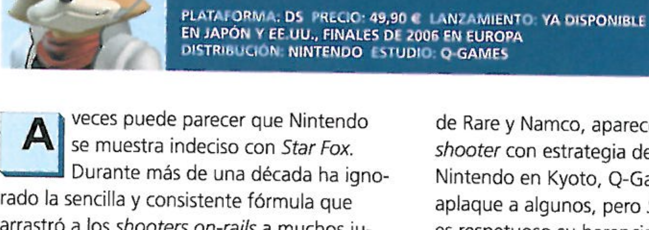




Hay cantidad de diálogo que explica la mecánica del juego y expone una intriga romántica. Los personajes, ilustrados a mano, hablan en un idioma incomprensible una vez más y mantienen su atractivo tradicional intacto. Hay una opción que permite grabar tu propia voz en sus comentarios. Luego la reproduce acelerándose o ralentizándose para encajar en el personaje.



Los dos primeros *Star Fox* eran precisos y gratificantes para la vista. *Command* los recupera con orgullo. Incluso va más allá entendiendo el rol pionero de la serie al incluir soporte para el *rumble pack* de DS que introdujo *Metroid Primer Hunters*.





A veces puede parecer que Nintendo se muestra indeciso con *Star Fox*. Durante más de una década ha ignorado la sencilla y consistente fórmula que arrastró a los *shooters on-rails* a muchos jugadores y apostando en cambio por lanzar a Fox McCloud y a sus compañeros de género en género y de *third party* en *third party*. Después de una aventura de plataformas y un juego de acción multienfoque, después de Rare y Namco, aparece este híbrido de *shooter* con estrategia del joven estudio de Nintendo en Kyoto, Q-Games. Puede que no aplaque a algunos, pero *Star Fox Command* es respetuoso su herencia –en el título han trabajado miembros de los equipos originales de Argonaut y Nintendo que estuvieron en los primeros títulos, algo muy positivo y que da confianza vistos los dos últimos juegos que llevaron el nombre de la franquicia.



La apariencia limpia, geométrica y abstracta está limitada por la capacidad poligonal de la DS. Es una pena que la distancia de dibujado no haya mejorado, con los enemigos apareciendo en pantalla a una distancia bastante corta de la nave, obligándote a tener un ojo en el radar.

A diferencia de Rare, Q no ha tenido que meter con calzador a los personajes *Star Fox* en un universo en conflicto; en su lugar lo ha dotado de un entretenimiento sustancial y una gran plantilla de protagonistas (desde la hermana de Peppy Hare al nieto de Andross) y un guión escurridizo. Y a diferencia de Namco, ha mantenido la acción aérea –o espacial–- y replicado la estructura del *StarFox* original; es un juego bastante corto hasta el primer final, pero hay multitud de caminos interestelares con nueve finales diferentes. Están implementados de manera rudimentaria, parecen más ser extras desbloqueables que parte del flujo normal del juego, aunque su valor rejugable es tremendo.

El componente de estrategia basada por turnos de cada fase –con planes de vuelo para hasta cuadro pilotos guiados directamente sobre la pantalla táctil– es simple, pero directo, con un diseño de mapas muy consistente. Los encuentros con los enemigos y las incursiones en las bases toman forma de combates con eliminación de objetivos en una pequeña área abierta, y, aunque son bastante cortas, se mantienen vivas por un imaginativo diseño de los enemigos y otros objetivos secundarios distribuidos por el escenario. Excepto el disparo, cada elemento del control está mapeado de forma elegante y práctica para el *stylus:* el viaje será largo por las maniobras rápidas, pero la nave se mueve con fluidez, sólo con problemas ocasionales en el radar situado en la pantalla superior.

Command es dos juegos en miniatura juntos; separados no serían más que la suma de sus partes, pero en esta combinación aportan un entramado de reglas que se mezclan con armonía. La captura de la base enemiga añade turnos, los turnos extra aportan vidas, y cada pantalla tiene un cronómetro que debes extender todo el rato con impactos adicionales y evitando el fuego enemigo con la mítica maniobra del *barrel-roll.* El esquema da la seguridad que cabe esperar de un título interno de Nintendo. El pequeño e intrincado diseño aporta a *Command* profundidad y desafío. Satisfactorio de principio a fin, aunque muestre lo mismo con lo que el circo *Star fox* cautivó en sus inicios. **[7]**



Star Fox es más una gran familia que un equipo, y cada miembro tiene su propia nave carismática. Las embarcaciones tienen diferentes características de escudo, potencia de disparo o del motor y capacidad de lanzar bombas,

Cosecha de generadores



El multijugador de *Star Fox Command* es una simple lucha entre ocho jugadores vía *wifi* o para cuatro en el juego *online.* El giro divertido es que no cuentan los jugadores que te cargues, sino los generadores que liberan al caer que hayas cogido. Ocho jugadores proporcionan unas batallas aéreas bastante agitadas, aunque cuatro es un número algo corto y existe poca variedad en el diseño de las arenas, incluso en los *power-up,* de los que destaca sólo uno. Tan popular como lo son *Mario Kart, Metroid* o *Animan Crossing,* el *wifi* de Nintendo necesita un nuevo *hit,* pero no será *Command.*



SAINTS ROW

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: THQ ESTUDIO: VOLITION

Bandas en la ciudad



El problema de añadir soporte multijugador a un juego tipo *GTA* es que pocos de sus partidarios saben realmente qué es lo que quieren o, peor aún, cómo este modo debería implementarse. *Saint's Row* lo intenta por medio de Xbox Live y el System Link, pero entre su puntería casi miope y su tecnología prohibitiva, poco ha añadido más allá de lo convencional en la acción en tercera persona. Big Ass Chains esconde el modo Deathmatch en una dirección, la meta es recoger el dinero que los jugadores abatidos dejan; Protect The Pimp, en cambio, propone escoltar a un jugador elegido aleatoriamente que tendrá que ser protegido por sus compañeros de equipo. Blinged Out Ride reconoce el verdadero potencial del género, al fin, con juego por parejas a pie y en vehículos.

Los esfuerzos de Volition, desarrollador de *Red Faction*, para llevar vida hasta el urbano *Saints Row* son loables y, al mismo tiempo, inesperadamente cínicos. Como debe ser en un pariente lejano de Parallax Software y *Descent*, se entromete con seguridad en el terreno provisional de *GTA 4* y trae algunas cualidades de la próxima generación así como algunas innovaciones menores, aunque valiosas. Pero mientras que Rockstar hizo caja al captar el encanto absurdo del crimen fantástico, cada personaje de este "yo también" es simplemente absurdo.

Con una historia que no necesita presentación –o que merece una descripción–, *Saints Row* emplea numerosos giros inteligentes que mejoran la fórmula *GTA*, pero otros muchos pierden la esencia. haciendo que el juego sobrepase a los que tienen poca paciencia, escasa atención o aman la variedad. La navegación por GPS hace que disfrutes con cada desplazamiento y es un claro y eficiente logro al proceso de expansión de *GTA*. ¿Recuerdas lo de aprender de las calles y ganarte el respeto de la comunidad? *Saints Row* no tiene nada parecido.

Y tampoco los tendría si el GPS se hubiera eliminado, porque Stillwater es un viejo agujero, apenas una sombra de Liberty City sin colorido. Está llena de espantosos imitadores de *GTA*, especialmente insoportables cuando copian los diálogos cómicos, sin que haya rastros de la inteligencia que los inspiró. Estas calles llenas de crimen nunca ofrecen referencias cinematográficas sarcásticas, ni tampoco están en los encuentros con la policía y otras bandas. Debido a que las propiedades inmobiliarias tienen poco valor, y que los objetos y artículos de consumo carecen de atractivo, existe un escaso sentido de la propiedad, lo que consigue que haya pocos incentivos para protegerte tanto a ti mismo como a las posesiones que has ido adquiriendo. En su lugar, únicamente se mantiene el deseo de sobrevivir una misión tras otra simplemente para no tener que repetirla.

Como parte de la enorme deuda con Rockstar, la mecánica de atracos hace que la vida en este torbellino urbano se vuelva soportable y, a veces, hasta agradable. El protagonismo de los coches (no existe la posibilidad de realizar viajes aéreos), de innegable inspiración hollywoodiense, se percibe en cada esquina, así como circulando a través de los obstáculos. Algo que aún brinda el innegable atractivo de los videojuegos y que Volition ha conseguido de forma impecable, manteniendo este conjunto de mecánicas relativamente intactas. O, por decirlo de otra manera, copiándolas en su totalidad.

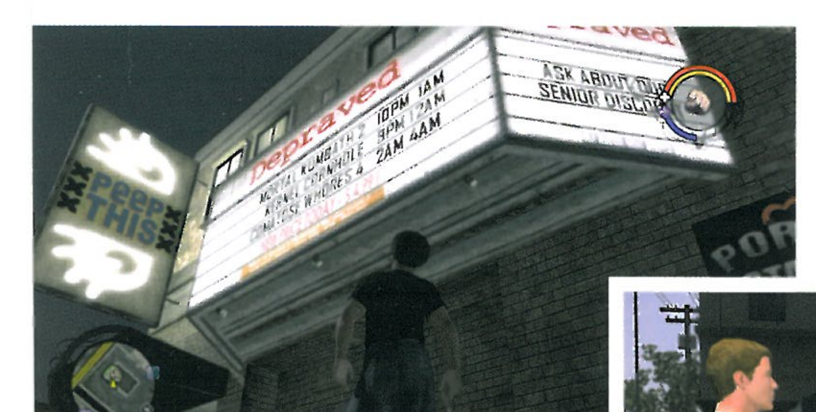
Si desmenuzamos *Saints Row* y eliminamos las reminiscencias de vocabulario callejero queda una perfecta adaptación, algo que ningún imitador había conseguido hasta ahora. Para aquellos que busquen un salto entre dos generaciones de *GTA* –sobre todo si su paladar ha perdido la sensibilidad– *Saints Row* es el *fast food* que esperaban. **[6]**



A pesar de que puede parecer una simple mejora de *GTA*, la habilidad para crear tu propio personaje –que, eso sí, no abre la boca en todo el juego– amplía el legado de Rockstar y también explota sus miedos sobre caracterización.



Comprar un menú de la atrozmente bautizada *fast food* no añade bonus, sólo ayuda a recuperar salud tú o tus colegas, aunque, si te pillan comiendo, estarás casi vendido.



Este juego no sólo trata a las mujeres como objetos, las trata como algo peor. Algunos de sus "mejores" momentos son los chuleos, donde tendrás que robar prostitutas a los proxenetas rivales, un ejercicio sucio y antisocial.



GTR2

PLATAFORMA: PC PRECIO: 49,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: ATARI ESTUDIO: SIMBIN

El *GTR* original destacaba por una increíble simulación, fascinante a pesar de su enfoque implacable. Esta continuación suaviza el nivel de desafío con una actitud más tolerante en lo que respecta al comportamiento de los vehículos. Y a pesar de ello sigue siendo intenso, incluso más intenso que su predecesor.

Los conductores de los Lamborghini, Maserati y Porsche (por nombrar unos cuantos) que *GTR2* incluye pueden suspirar aliviados, ya que ahora los neumáticos traseros pueden agarrarse al asfalto, mientras que antes, en muchas de las situaciones, toda esperanza estaba perdida. Esto quiere decir que ahora existe la posibilidad de frenar, chocar con esos bordillos modelados en 3D hasta el detalle de forma casi paranoica y dar un volantazo rápido. Pueden que no sean la forma de conseguir el mejor tiempo en una vuelta, pero sí son efectivas para adelantar a tus contrincantes en la carrera.

El juego muestra un incomparable sentido de poder cambiar el curso de las reacciones de la máquina, junto con una conducción impresionante a altos niveles. Esta nueva libertad para ir más allá de las reacciones esperadas –y, si eres lo suficientemente bueno o afortunado, volver intacto– añade un toque humano que es bienvenido. Después de todo, correr, como la música o cualquier otra disciplina similar, depende tanto de las máquinas como de las personas –algo que la F1 parece haber olvidado, con resultados trágicos–. Si el primer *GTR* tenía un ritmo métrico y fijo, como el del tecno alemán, *GTR2* es la intensidad de Nirvana.

La diferencia es la habilidad de luchar por la victoria sin tener la cabeza tan fría, de una forma más visceral, aunque existen otras diferencias más tangibles. El juego ha alcanzado la temporada 2004, que permite la inclusión del impresionante Maserati MC12 –lo suficientemente bueno como para entender por qué la FIA lo ha rechazado–, aunque no es el más bonito, al igual que los más efectivos Aston Martin. Los coches y circuitos de 2003 vuelven como extras desbloqueables y mientras un contenido de dos o tres años puede no sonar como algo emocionante, pero este repertorio original será sólo inadmisible para un puñado de intransigentes.

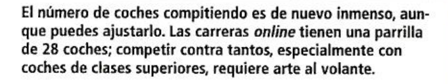
Mientras la estabilidad, tracción y otras ayudas hacen mucho por los principiantes, se puede optar por asumir un rol mucho más activo visitando la escuela de conducción. Empleando una línea de color que indica aceleración-frenada y un coche fantasma, estas pruebas son a la vez reveladoras y adictivas. Cualquier detalle que quede fuera de estos desafíos es personalizable al completo mediante una interfaz mejorada, incluyendo la duración de la carrera, los tipos de coche, el ciclo día-noche, meteorología y las reglas de juego *online*. De hecho, lo único difícil de ajustar es la tensión que sufrirán tus músculos. *GTR2* es inmensamente mejor que su antecesor justo donde importa. **[9]**



Chocar contra los bordillos levantados y dañar el chasis no tiene por qué acabar en un accidente, aunque las partes más duras de los circuitos todavía imponen respeto, igual que el miedo a que se raye la brillante pintura.



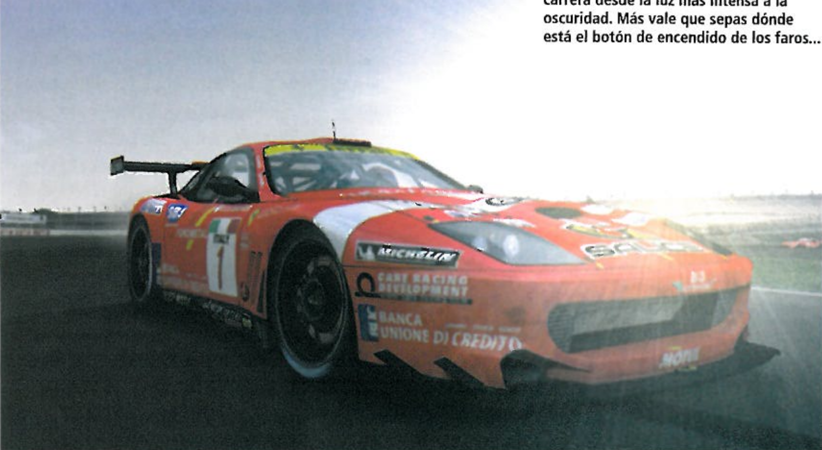




El número de coches compitiendo es de nuevo inmenso, aunque puedes ajustarlo. Las carreras *online* tienen una parrilla de 28 coches; competir contra tantos, especialmente con coches de clases superiores, requiere arte al volante.

Aquellos que busquen nuevos retos, o la forma de batir el récord de tacos por minuto, pueden intentarlo en las carreras nocturnas con lluvia. Incluso así, acabarás maldiciendo tus propios errores en lugar de al juego.





Acelerar el tiempo hará que pases en la carrera desde la luz más intensa a la oscuridad. Más vale que sepas dónde está el botón de encendido de los faros...

Buenas noches

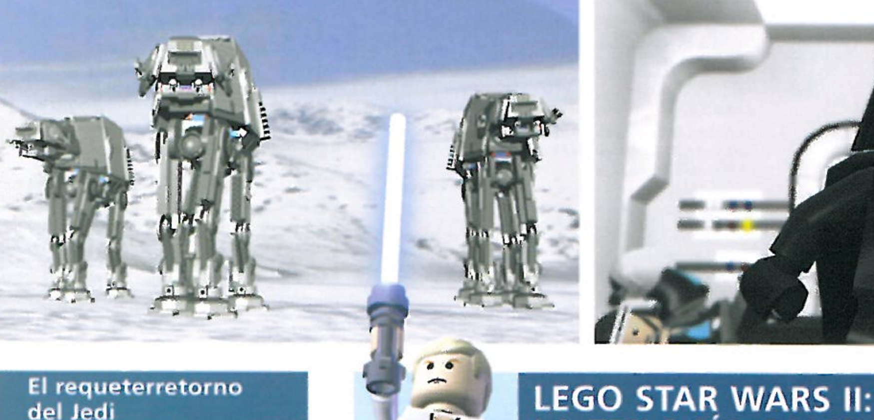


Sólo hay una forma de comprobar que conoces un circuito al dedillo: correr de noche. Los jugadores pueden ahora correr durante la noche o, para un desafío extra, empezar la carrera de día con un ciclo de tiempo acelerado que pasa hasta 60 veces más rápido. Un simple ajuste y el sol más brillante desaparece, dejándonos sólo con los faros, lo que pondrá a prueba las manos más firmes.





Algunos de los momentos más refrescantes surgen de actos que no tienen que ver con *Star Wars:* ver a Yoda conduciendo un tractor es un ejemplo excelente.









Son los pequeños momentos los que ayudan al juego a mantener su toque ligero. Puedes cambiar el peinado de Leia por un sombrero a lo Indi –arriba– o un sombrero estiloso. Estos detallitos se agradecen cuando pasan los niveles y comienzan a aparecer tareas repetitivas.

El requeterretorno del Jedi



Una característica polémica del *Lego Star Wars* fue la inmortalidad de los protagonistas. El mismo concepto está en la continuación, donde los personajes reaparecen segundos después de que las piezas Lego de sus cuerpos hayan sido esparcidas por el escenario. Los más cínicos dirán que es la peor parte del juego, pero, al contrario, favorece el juego imaginativo y la experimentación. También permite que en modo cooperativo destroces la cabeza de tu compañero sin miedo.

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA ORIGINAL

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA) GBA, DS, PC, PS2, PSP
PRECIO: 59,90€ (360), 39,90€ (PS2, PSP, DS) 29,90 € (PC, GBA)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION
PRODUCCIÓN: LUCAS ARTS ESTUDIO: TRAVELLER'S TALES

Tan descuidado como exuberante, *Lego Star Wars II: La Trilogía Original* es el patio de recreo de un videojuego que va de aventuras intergalácticas. No hay que sufrir una larga curva de aprendizaje, ni memorizar complicadas cadenas de combos, ni mantener menús típicos de RPG. Se trata de jugar, simple y llanamente. Saltarás a la acción a tu propio ritmo, te animarás a explorar de forma creativa una galaxia muy lejana, definida por los cánones de los universos Lucas y Lego.

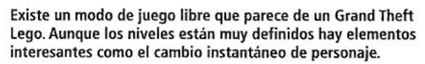
El inesperado éxito de *Lego Star Wars* el año pasado ha propiciado esta continuación que narra la historia de aquellos días felices de los episodios IV a VI, cuando las imágenes generadas por ordenador no habían llegado al Imperio. El juego da por supuesto que ya conoces la historia, por lo que evita repetir la narración en los mismos patrones.

Los controles se convierten en algo instintivo rápidamente. Los movimientos son en su mayoría simples dobles saltos y acciones muy obvias basadas en las habilidades de cada personaje. Casi todos puzzles son asequibles, a los que ayuda mucho conocer en profundidad las películas. El combate está restringido a simples disparos guiados por puntería automática, cruces de sables láser y, para los Jedi, el uso de la legendaria Fuerza.

Todo es decididamente alegre: incluso el temido Emperador transmite un cierto aire de amabilidad bajo su anciano ceño fruncido. Y *Lego Star Wars II* se las arregla para mantener esa jovialidad que irradia todos sus elementos desde el principio hasta el fin. Los pequeños aunque cuidados detalles imprimen un denso sentido de simbiosis entre la fuente original y ese estilo desenfadado cercano al dibujo animado. La sonrisa hortera de Han Solo y los bofetones de Leia transmiten en un grado sorprendente la idiosincrasia de sus respectivos personajes.

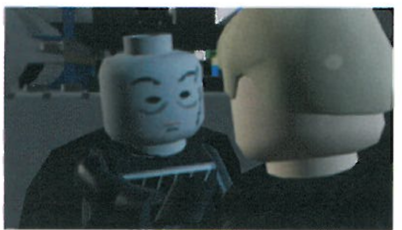
La versión para 360 es sin duda la mejor de todas, con suaves líneas en alta definición y reflejos perfectamente renderizados. Por suerte, el juego se revela como un desarrollo multiplataforma programado de forma ejemplar. Sea cual sea el hardware, la experiencia de hacer de Darth Vader por todo el universo Lego, destruyendo numerosas construcciones, será igual de cautivadora. Pero, por desgracia, esto no significa que sea perfecta. Usar droides cansa más de lo necesario y casi todas las secuencias de naves espaciales son demasiado largas. Es también una pena que los niveles finales se salgan del ritmo, repitiendo tareas ya vistas en un intento de prolongar la historia.

Lego Star Wars II suministra la mezcla correcta de originalidad inteligente y nostalgia por una franquicia triple A que consigue que los jugadores que probaron la primera parte repitan. Esa nostalgia es una gran parte de lo que hace que te entusiasmes por la serie. La jugabilidad puede resultar dura para los más jóvenes, pero para cualquier jugón crecidito –especialmente si vio estrenarse las versiones originales de las películas– hay poco de complicado en su mecánica hasta llegar a ver qué pinta tiene un Ewook cruzado con Lego. Y una vez te lo cruces, hacerlo añicos en un montón de piezas de plástico. **[7]**



Existe un modo de juego libre que parece de un Grand Theft Lego. Aunque los niveles están muy definidos hay elementos interesantes como el cambio instantáneo de personaje.









Aportan un cambio estético y algunas modificaciones puntuales del status, pero los trajes sirven sólo para ciertas tareas: sólo los más jugones podrán extraer todas las técnicas de cada uno al completo.

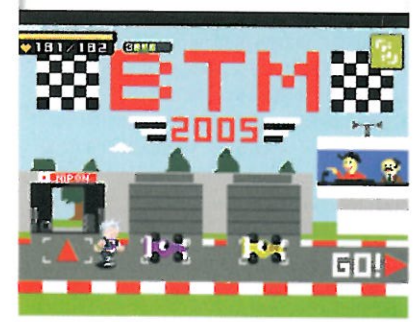
CONTACT

PLATAFORMA: DS PRECIO: 30$ (23 €) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN EE.UU. Y JAPÓN, 10 NOVIEMBRE EN ESPAÑA DISTRIBUCIÓN: VIRGIN PLAY PRODUCCIÓN: ATLUS ESTUDIO: GRASSHOPPER MANUFACTURE

De todas las pequeñas revoluciones que el sello de Grasshopper ha imprimido a *Contact* –su cuarto título, que introduce al jugador en un nuevo tercer mundo lleno de toques naturalistas y abstracción en sus píxeles–, lo más aparente es la sensación de que esto es un juego *online* multijugador masivo que ni es de verdad masivo, ni multijugador, ni *online*.

Al reducir el combate a su forma más básica (en este caso, presionar un botón para entrar en este modo y sentarse tranquilamente a seguir la lucha excepto por la técnica especial de turno y por la necesidad de recuperar las fuerzas del personaje –algo que se asume en los MMOs–), Grasshopper se ha arriesgado al prescindir de la interacción esencial del jugador con el mundo que siempre han permitido los RPG. Aunque, por suerte, en el contexto de *Contact* y su exploración lo que motiva a seguir la historia no es lograr el guerrero definitivo, sino seguir simplemente el guión. Esto añade un ritmo agradable a la acción, capaz de invertir el signo de las tareas, haciendo que hasta la más pesada sea un entretenido pasatiempo.





Habara Island, el barrio del juego en Tokio y reconocido paraíso *otaku*, es de lejos el logro más reconfortante de *Contact*, con gran cantidad de referencias *frikis*, además de un inspirado diseño de niveles y enemigos.

Pero esa simplicidad tiene un precio. Con un repertorio abrumador de armas, un armario repleto de trajes intercambiables y listas de técnicas mejoradas para tu personaje que puede adquirirse mediante el uso repetido de cada una de ellas, existen muchos posibles caminos que tu personaje puede recorrer a lo largo de la aventura.

Pero, aunque estas opciones son beneficiosas para que los jugadores puedan buscar nuevas vías y así seguir expresándose en este mundo abierto confinado por la historia lineal de *Contact* –especialmente desde que la fuerza bruta es una opción muy viable–, tiene grandes signos de potencial inexplorado y especialización poco recompensada.

Pero hay algo que puede acabar siendo su elemento más fortuito: el tentador número de huecos en el inventario, una vez que se completa el juego –que corresponden a comidas nunca preparadas, recetas no recogidas, armas no encontradas y habilidades nunca aprendidas–, despierta un deseo innato de coleccionismo que impulsa a continuar recorriendo el mundo de *Contact*, salvando el tradicional bache que sufren los RPG una vez completados, y que dificulta volver a jugarlos. Y esto es algo que el juego parece listo a incorporar incluso en las primeras islas, refrescándolas en exploraciones posteriores con nuevos habitantes y nuevas misiones después de haber completado la historia principal. Lo que falla en profundidad táctica acaba recuperándose en un excéntrico encanto a través de su plantilla de personajes o el incrementado número de habitantes modernos y poco tradicionales de este mundo abierto. Puede no ser un nuevo referente para el género del RPG, pero *Contact* sabe bien cómo tocarte la fibra. **[7]**





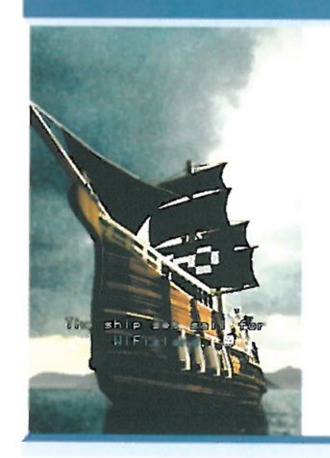


El decálogo de 'arrastra y toca' cumple todos los requisitos que la pantalla táctil espera de *Contact*, y que aparecen en el juego de dos formas. La primera es este útil *set* estático, para volver a tu base o invocar un Mochi especial con el que atacar. La segunda son pegatinas con las que pueden conseguirse mejoras del status al añadirlas a los cuatro *slots* que permiten personalizar al personaje.



Cocinar es una de las aventuras secundarias más adictivas del juego, después de la ya habitual pesca, con unas combinaciones muy creativas que llevan a resultados interesantes. Las tarjetas con recetas ocultas revelan los ingredientes necesarios para preparar unos platos ricos, ricos y con fundamento.

Isla de encuentros



Uno de los puntos más oscuros durante el desarrollo siempre es el modo wifi, aunque aquí no deja de ser un contacto furtivo más que una experiencia completa. Añadiendo a otros jugadores a su lista de amigos, los usuarios sólo pueden conectarse entre sí para intercambiar datos antes de acabar desconectados. Un viaje a las nuevas islas abiertas por el *wifi* añadirá residencias para explorar minuciosamente, e incluso acabar dejando un dormitorio totalmente renovado a nuestro anfitrión. Detenerse para chatear garantiza un bonus en el status junto a una conversación en varias líneas de texto. Es una forma de derribar el cuarto muro del título, aunque transmite la recurrente sensación de que fue el último vestigio de unos planes más ambiciosos, pero descartados, para el multijugador *online*.



BULLET WITCH

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 7.149¥ (48 €)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN JAPÓN, POR CONFIRMAR EN EE.UU. Y EUROPA PRODUCCIÓN: AQ INTERACTIVE ESTUDIO: CAVIA

Por arte de magia



No hay objetos que recoger en *Bullet Witch;* ni puntos salud, ni cartuchos de munición. Estos parámetros se recuperan a través del combate. La salud y los puntos de magia se recargan rápidamente pasado un tiempo, pero recibir daño o lanzar un hechizo poderoso reduce el nivel máximo al que se recuperan. El límite de magia, en cambio, sólo puede restaurarse abatiendo enemigos, evitando que se abuse de los conjuros disponibles, que desatan desastres naturales. Alicia también tiene acceso a munición ilimitada, conjurando aire fresco a partir de un ambiente enrarecido a cambio de un poco de magia.

El inicio de *Bullet Witch* presenta el juego como un *shooter* en tercera persona con estilo y personalidad, pero poco a poco se va apagando. Es una introducción amarga, un viaje de media hora que queda atrapado entre la necesidad de relajar al jugador y el hecho de que cada fase –hay seis– es enorme. El título está bendecido con algunos paisajes amplios, pero maldito con el vacío en los fondos que aburre a los jugadores que se pierden en ellos. Estas primeras impresiones tampoco son negativas del todo, ya que de forma progresiva *Bullet Witch* se revela como un título que se refresca con un puñado de potentes hechizos plasmados con una notable recreación física.

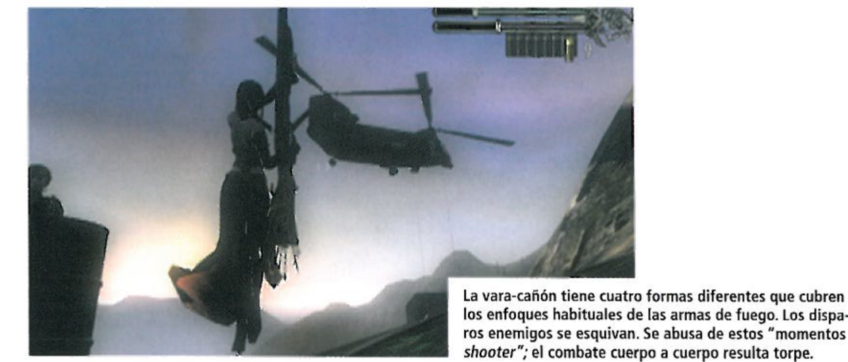
Los repetitivos enemigos del primer nivel pronto se expanden en una familia de diferentes tipos al más puro estilo *Halo,* una colección de cadáveres militares bien armados –con la notable inclusión de cazas aéreos que pueden teletransportarse– que aparecen una y otra vez en combinaciones algo diferentes. Otros enemigos más destacables también entran en escena de forma ocasional, como los altísimos soldados 'Giga' o los infernales y molestos humanos poseídos, capaces de correr a una velocidad terrible acompañados de estertores demenciales. Sin embargo, las batallas acaban inmersas en un ritmo que puede acabar caducando, pero que presenta oportunidades flexibles para explotar las habilidades mágicas de Alicia.

Los muros espirituales se eliminan destruyendo los cerebros aéreos que los sostienen. Su defensa consiste en hacer levitar escombros y lanzarlos contra Alicia.



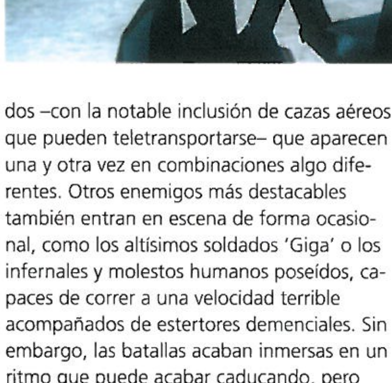
Nueve conjuros que varían desde los extremadamente útiles –una barrera protectora o la excelente pantalla de humo de Raven Panic– a otros cuyas funciones deben aprenderse bien –como el Rose Thorns, pinchos que emergen del suelo a cierta distancia de Alicia– y algunos desastres naturales –meteoritos, tornados y truenos–. A pesar de la manera satisfactoria con que se han plasmado las animaciones, la magia al final resulta incómoda, principalmente por la manera en que se ha incorporado a la acción, ofreciendo sólo posibilidades antes de que el jugador se vea inmerso en el intercambio de disparos. Muchas de estas batallas resultan pesadas, y chocan con el hecho de que los puntos de guardado están increíblemente distanciados. Menos el sistema de magia y sus personajes imaginativos, *Bullet Witch* es el típico *shooter* en tercera persona con problemas, con enemigos que emplean una excesiva potencia de fuego en lugar de una nutrida IA, texturas con problemas técnicos como *flickering* y una sempiterna sensación de repetición.

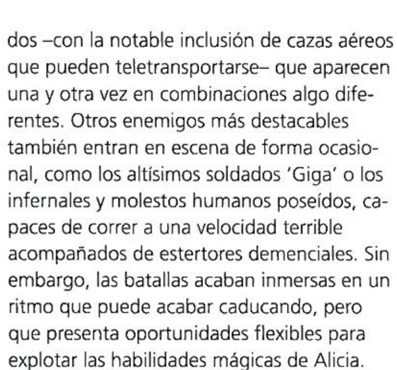
Es un juego con la visión suficiente para sumergirte en una batalla contra un colosal dragón volador mientras posa en las alturas, cubiertas de nubes y presididas por una preciosa luna llena, pero que no logra que sea más que una pelea más contra un jefe final. Añade una experiencia extraña: una acción fracturada por una historia que se cimienta en un escaso número de escenarios y de batallas contra jefes, confiando en que los bien recreados hechizos de bruja puedan iluminar su raquítico núcleo jugable. Es un pedazo de fantasía que puede disfrutarse, aunque la realidad de sus aspectos más genéricos es una seria amenaza para sus logros. **[6]**

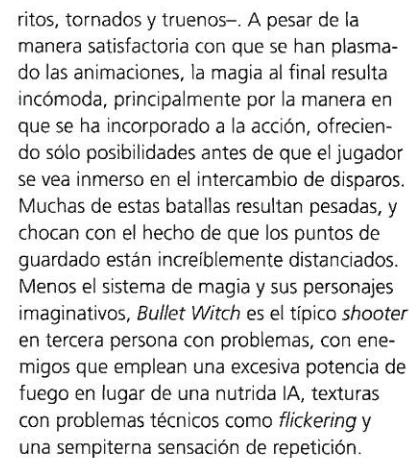


La vara-cañón tiene cuatro formas diferentes que cubren los enfoques habituales de las armas de fuego. Los disparos enemigos se esquivan. Se abusa de estos "momentos *shooter*"; el combate cuerpo a cuerpo resulta torpe.









A pesar de su tono de fantasía, los escenarios de *Bullet Witch* tienen los pies en el suelo. Los monstruosos y plateados rascacielos aportan un toque temperamental, pero hay otras zonas muy apagadas.







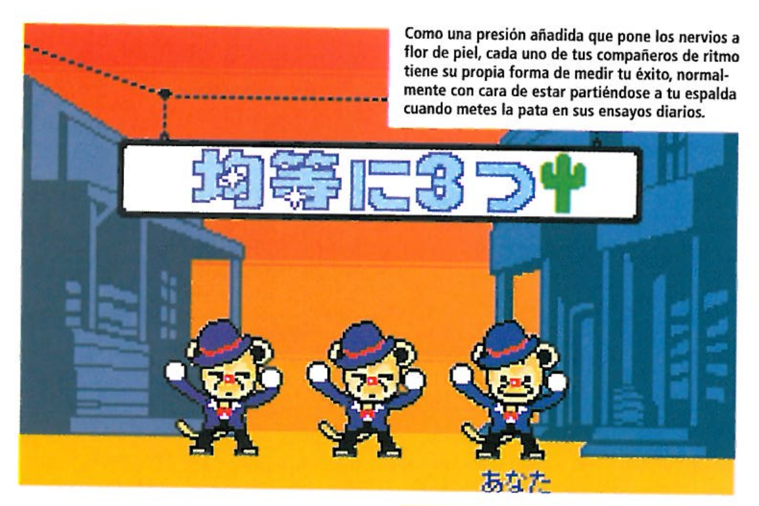
El hechizo de Sacrificio permite a Alicia sanar a PNJs heridos; la recompensa llegará en el ranking de cada nivel. En Xbox Live hay tablas de récords *online,* trajes y 'Concept Missions', pero ninguno estaba disponible al lanzamiento del título.





RHYTHM TENGOKU

PLATAFORMA: GBA PRECIO: ¥3.800 (22 €)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE EN JAPÓN, SIN FECHA EN EUROPA
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: NINTENDO



Como una presión añadida que pone los nervios a flor de piel, cada uno de tus compañeros de ritmo tiene su propia forma de medir tu éxito, normalmente con cara de estar partiéndose a tu espalda cuando metes la pata en sus ensayos diarios.

Cualquier otro título con una jugabilidad tan simple podría ser considerado una condena. Pero, en este caso, la singularidad de su mecánica –poco más que presionar el botón A constantemente– no es sólo su ADN, también es contagioso, una infección central que se manifiesta con un claro síntoma; un ritmo imparable que acabarás siguiendo desde la misma pantalla de presentación.

En la actualidad, los juegos musicales, especialmente los rítmicos, se han hecho un hueco tras una década llena de títulos mezcla de géneros y de imitadores de *Parappa The Rapper.* Tal y como era de esperar del equipo de *Wario Ware,* el grupo más rebelde y modesto de Nintendo –reconocible tanto por el sonido como por el estilo gráfico de sus diseñadores–, los giros rítmicos y el estándar a lo "Simón dice" acaban liberando a *Tengoku* de la tiranía de las cuadrículas, barras y puntos abstractos que tanto ha sufrido este género. En su lugar, sus 40 minijuegos –raros, raros, raros– se han transformado en un intenso y equilibrado paseo por la cuerda floja de un minuto de duración; arrancar pelos (pinzas en mano) a una cabeza de cebolla, seguir una marcha militar, cazar fantasmas, bailar con monos sin perder el ritmo y participar en carreras con ratones a lo largo y ancho de una mesa de cocina evitando al gato hambriento de turno, todos ambientados por unos temas hip-hop. Al principio, este planteamiento supone la renuncia de *Tengoku* a jugar según las reglas del género a cambio de ganar en desafío de sus retos. El equipo lo ha potenciado con continuas distracciones gráficas que animan aún más a sentir el ritmo sin poder parar.



Siguiendo el ejemplo de otros títulos salidos recientemente del horno de Nintendo, tu progreso se representa como una puntuación global. Otra forma interesante de medir tu capacidad es sometiéndote a una especie de polígrafo sonoro.

Pero, al final, es precisamente esta base juguetona la que hurga en la diversión que cada minijuego en particular puede ofrecer y la que hace que, una vez acabado cada uno de los mundos, el reto se incremente con un *remix* de las pruebas previamente superadas. Es una innegable y divertida recompensa conducida enérgicamente, a toda pastilla, y a golpe de bajo.

Aunque es (tenía que serlo) más ligero que *Wario Ware,* con retos basados en el ritmo, puedes acabar con su catálogo inicial de seis mundos en un fin de semana, pese que el camino a la perfección es un camino más duro que requiere tesón, repeticiones y unos timbales cerca. Pero aún más importante es el acercamiento creativo a un género protagonizado por el ritmo; por ello, *Tengoku* puede ser uno de los últimos grandes títulos que la *Game Boy* vea, o mejor dicho, escuche. **[7]**



MARIO HOOPS 3-ON-3

PLATAFORMA: DS PRECIO: 39,90€
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (USA, JAPÓN) 10 NOVIEMBRE (EUROPA) PRODUCTOR: NINTENDO ESTUDIO: SQUARE ENIX

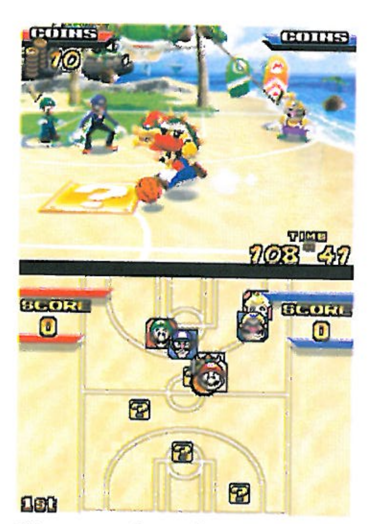
Hace mucho que Mario debía tener un juego centrado en el baloncesto, y no sólo por el pluriempleo sinfín que se ha permitido la franquicia. De todos los deportes populares en EE.UU. que aparecen con regularidad en los videojuegos, el baloncesto parece el más fácil de convertir a los cánones de Mario, desde la simulación hasta ser un *arcade* exagerado, incluso si su complejo sistema de control hace que te encojas de hombros preguntándote cómo hacer ese mate imposible. Y eso es exactamente sucede con *Mario Hoops.*

La pantalla inferior proporciona una guía y control. Muestra un mapa de la cancha y la vez se emplea para introducir el amplio catálogo de movimientos con el *stylus,* que se maneja trazando líneas y picando en ella. Incluye acciones como atacar, pasar, driblar, amagar y tiros y mates variados, además de un movimiento especial que se activa al tocar una serie de cinco puntos –que corresponden a la M de Mario, a la W de Wario o a los vértices de un triángulo–. Para la defensa cuentas con bloqueos y tapones. El desplazamiento recae sobre el D-pad y mientras que el botón L cambia entre jugadores de un mismo equipo.

Es cierto que implica que puedas manejarte con un buen puñado de cosas: debes agarrar firmemente la consola con la mano que gobierna el D-pad y el botón L para garantizar que los toques del *stylus* sean correctos (este ejercicio ya les será familiar a los que se les cansaron las manos con el particular manejo de *Metroid Prime: Hunters).* En *Mario Hoops* se percibe como un control que se ha trabajado y depurado, que con la práctica acaba siendo natural, pero que no fluye demasiado bien y que parece cuestión de persistencia más que de precisión.



El catálogo de armas de *Super Mario Kart* brota desde el suelo cuando uno de los defensores pasa por encima de un panel de *power-ups,* lo que despierta emociones muy familiares.



El juego no se resiste a ambientar sus pistas en lugares del universo Nintendo. Como Square Enix participa en el desarrollo, los personajes de Final Fantasy aparecen como extras desbloqueables.

El sistema de anotación, en cambio, es excelente. Encestar canasta suma 20 puntos, pero cualquier moneda que se recoja –por driblar, ejecutar mates especiales o evitar los golpes de los oponentes– se añade al marcador base. Es una modificación del tradicional formato del baloncesto que añade un toque personal.

El modo versus hace la transición hacia el multijugador bastante bien –para hasta 4 jugadores, aunque no es *online*– con la espontaneidad de las partidas contra humanos minimizando la rigidez del control. Pero la experiencia individual empieza a decaer cuando el desafío de las copas avanzadas se termina y los compañeros controlados por la CPU se muestran apáticos. Es un deporte más del catálogo de Mario con el que su amplia legión de fieles disfrutará de un apartado visual limpio y unas buenas animaciones, pero esta vez no parece que vaya a acabar en el corazón de los aficionados. **[7]**



METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 49,90 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: KONAMI ESTUDIO: KOJIMA PRODUCTIONS





El modo Duelo permite medirse a cualquiera de los jefes finales de *Snake Eater*, desde el milimétrico duelo de francotiradores con The End a la emotiva batalla con The Boss.

A finales de agosto las cosas no pintaban demasiado bien para *Subsistence*, la versión completa de *Metal Gear Solid 3;* Konami había desechado su lanzamiento en España por las moderadas ventas de *Snake Eater*. La presión popular terminó por convencer a la compañía y el mercado nacional cuenta con este título auténticamente imprescindible.

El mayor y único defecto de *Subsistence* es su carácter de versión revisada de un título anterior, manteniendo la misma historia, personajes y niveles de *Snake Eater*. Más allá, Kojima Productions ha revisado y modificado todos aquellos elementos que los seguidores de la serie han ido reseñando como mejorables. El principal cambio sobre la mecánica tradicional es la cámara, que ahora tiene un enfoque libre y controlable mediante R3. Otro de los puntos de inflexión es la inclusión por primera vez en un *Metal Gear* de soporte online –gratis con el servicio de Sony-, que suma cinco modos de juego. Más allá de los clásicos enfrentamientos individuales y por equipos, las variantes Sneaking y Rescue introducen a uno de los usuarios en el papel de Snake, debiendo infiltrarse en las filas enemigas o rescatar a un rehén, mientras los demás jugadores tratarán de impedírselo. En la práctica, resulta como jugar a la aventura principal pero con soldados humanos, algo que mejora exponencialmente la IA de los controlados por la CPU.



No faltan a esta cita revisada el comienzo de la Virtuous Mission, la traición de The Boss, la Cobra Unit, Ocelot, Volgin, el Shagohod o Eva. En total, numerosos extras y un precio asequible.

Otros añadidos exclusivos de esta versión son el Duelo, que permite enfrentarse a los jefes finales puntualmente, el ya clásico Snake vs Monkey en homenaje al respeto que Hideo Kojima siente por *Ape Escape* y el *Secret Teather,* compuesto con escenas hilarantes y sugerentes que Kojima Productos ha creado especialmente. Como inmejorable epílogo, están todas las escenas de vídeo agrupadas como una única película que recoge más de tres horas y medias de secuencias. El set de 3 discos, bautizados con el juego de palabras al gusto Kojima Subsistence-Persistence-Existence, también alberga un extra cargado de nostalgia: los dos primeros *Metal Gear* para MSX subtitulados en castellano.

Con la venia de *Metal Gear Solid, Subsistence* es el *Metal Gear* más completo, aunque ser una versión revisada le prive de la frescura e intriga cinematográfica que caracterizan a todas las obras de Hideo Kojima. **[8]**



B-BOY

PLATAFORMA: PS2 (VERSIÓN ANALIZADA), PSP PRECIO: 49,90€
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESTUDIO: FREESTYLE

Aunque *B-Boy* apunta buenas intenciones, unas pocas horas de juego después acaba dejando ver que ni siquiera él mismo sabe hacia dónde va. El concepto central, un hiphop orientado a videojuego que elimina todo rastro de violencia, sexo o crimen, es muy fresco. Pero lo que debería haberse vuelto una experiencia más dinámica ha acabado lastrado por fallos serios en el diseño del juego. Cada baile es un concurso con estilo *beat'em up* donde debes luchar contra una fila de *breakdancers* reales.

En cada ronda hay un número de medallas (que se ganan completando diferentes tareas en cada baile) que sirven para que desbloquees movimientos y puedas forjar tu propio catálogo de combos para utilizar sobre la pista. Los controles pueden sorprenderte al principio pero pronto acaban siendo intuitivos, basados en cuatro movimientos básicos –Toprock, Freeze, Windmill y Sixstep– que dictan los numerosos combos disponibles, con unas transiciones realizadas encadenándolos continuamente de forma espontánea o premeditada. Las pruebas de reacción, si se pasan, mejoran los atributos de tu *homeboy* mientras que seguir el ritmo con los gatillos alarga los movimientos y ayuda a ganar medallas. Tienes 45 segundos en cada turno de asalto para desplegar toda tu artillería en el suelo.

A pesar del estridente color de su interfaz, *B-boy* es un juego agradable a la vista. El habilidoso uso de la tecnología *motion-capture* permite que este fluido movimiento del cuerpo sea sólo un sueño para muchos juegos de

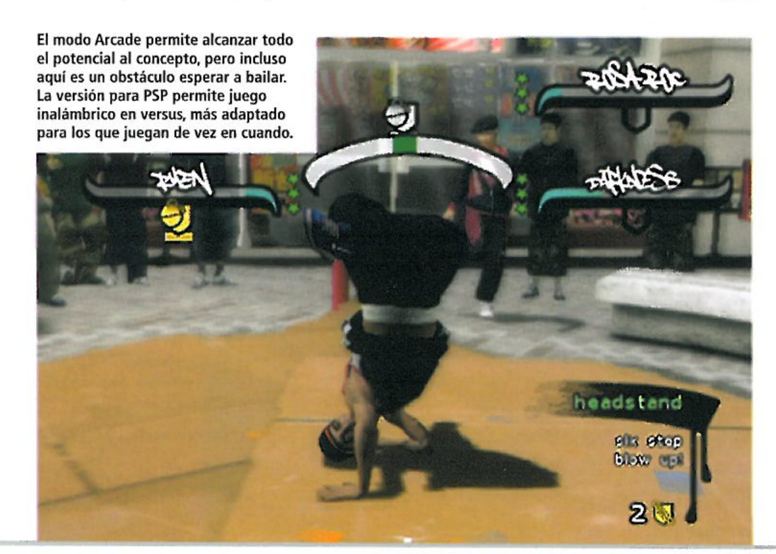


Fallos del menú y del interfaz hacen el modo Carrera más complicado de lo que debería. Este menú naranja tan chillón es además difícil de navegar y enemigo de la intuición.

lucha, mientras que los escenarios tienen un colorido retro y la banda sonora es totalmente apropiada. Freestyle ha elegido más que inteligentemente los temas que marcan el ritmo de las batallas, desde los Jackson Five a los Black Eyed Peas. La naturaleza de combate por turnos es constantemente frustrante: cuando los personajes de la CPU realizan sus movimientos dan unas ganas irresistibles de patearlos. El control se puede boicotear fácilmente –pulsando rápidamente R1 y L1 te aseguras la victoria en las pruebas de ritmo– y el esquema de combate favorece siempre al b-boy rival.

Hay mucha diversión por explotar debido en parte a las asombrosas y rápidas animaciones, que mantienen un ritmo fluído y libre. Pero esa satisfacción es sólo para la vista: los retos y la sensación final resultado de las cadenas de combos no es lo bastante fuerte para que el juego sea algo más que un entretenimiento pasajero. Y, para un título que se atrevó a compararse con un *Tony Hawk* que toma mucho de *Tekken,* no es suficiente. **[4]**

El modo Arcade permite alcanzar todo el potencial al concepto, pero incluso aquí es un obstáculo esperar a bailar. La versión para PSP permite juego inalámbrico en versus, más adaptado para los que juegan de vez en cuando.







BIG KAHUNA REEF

DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, AMENA
PRECIO: 3 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
ESTUDIO: I-PLAY WEB: WWW.IPLAY.COM

Si durante años nos hemos quejado de la falta de creatividad de los juegos de ordenadores y consolas, los títulos destinados a plataformas como los teléfonos móviles acentúan esta sensación. Los juegos gratuitos incluidos en los terminales suelen incluir los típicos puzzles, pero *Big Kahuna Reef* pertenece a la categoría de descarga mediante pago.

La simplicidad de estos puzzles y que sean tan idénticos entre sí los hace populares, porque el usuario sabe jugar desde el primer momento. *Big Kahuna* es la conversión de un juego de PC y es muy similar a *Jewel Quest* y *Mah Jong Quest*, ambos productos de la desarrolladora iWin, una especialista en contenidos para móviles.

Pero aparte de algún detalle simpático, poco más positivo se puede decir de este juego. Los gráficos son bastante simples incluso para un género tan poco exigente como el de los puzzles y resulta bastante tosco en su planteamiento. Efectos sonoros y melodías son los adecuados sin llegar a ser excepcionales. A no ser que te encanten los juegos ambientados en el mar, resulta bastante anodino y no dará demasiadas alegrías. **[4]**



El ambiente acuático de *Big Kahuna Reef* lo diferencia del resto de los puzzles.



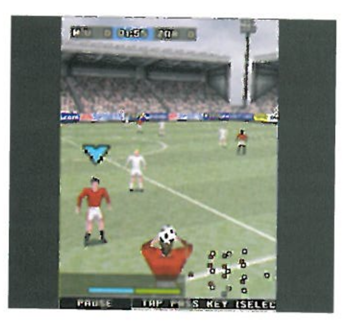
FIFA 2007

DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, AMENA
PRECIO: 3 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DESARROLLADOR: ELECTRONIC ARTS WEB: WWW.IPLAY.COM

Electronic Arts lleva un buen número de años explotando su licencia de fútbol con la serie FIFA. Según pasan los años, los detalles técnicos mejoran y cada FIFA es mejor que el anterior a nivel de gráficos y FIFA 07 es espectacular y no sólo está preparado para la nueva hornada de consolas, esta versión para móvil es de los primeros juegos en su categoría que aprovecha las características de los nuevos terminales que incorporan los chips 3D de nVidia y ATi, que permiten incluir gráficos 3D y texturas nunca vistas hasta ahora.

El aspecto que más se ha cuidado en el juego ha sido la jugabilidad, ya que sus desarrolladores han cuidado mucho la variedad de movimientos que se puede realizar: correr, pasar, rematar, pases, entradas o lanzar faltas con efecto. El otro aspecto que ha sido cuidado es el de las bases de datos y FIFA 07 contiene más de 100 equipos licenciados. Por otra parte, se han incluido mini-juegos basados en lanzamientos de faltas y de penalties, que vienen muy bien como entrenamiento.

Aunque las versiones de consola son muy superiores técnicamente, las animaciones para su hermana de móvil son de excelente calidad. **[8]**



Fifa 2007 aprovecha bien las características técnicas de los últimos móviles del mercado.



VA DE RETRO



GUARDIAN HEROES

PLATAFORMA: **SATURN**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **TREASURE**
ORIGEN: **JAPÓN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **1996**

Machacó a los beat'em up... y vivió para contarlo dentro de un género dejado de la mano de Dios

El género *beat'em up* con *scroll* es uno de los mejor surtidos entre los videojuegos; todavía no se ha jubilado, pero le está llegando la hora de hacerlo: cada metedura de pata tipo *Final Fight: Streetwise* arruina el buen trabajo del *Urban Reign* de turno. Las luchas uno contra uno se han amoldado a una vida tranquila y tienen una relación casi hogareña con los jugadores, pero el juego de lucha con *scroll* puro sigue siendo marginal. Se han impuesto las peleas de uno contra muchos: absorto con una miríada de juegos de acción, es siempre la dama de honor y nunca la novia. Aparece en muchos títulos pero brilla en pocos, divorciado hace tiempo de los *arcade,* en los que en su momento alcanzó una existencia equilibrada y dichosa, capaz de hacer ruborizar los punteros con la instantánea gratificación que proporcionan sus combinaciones tipo tap-tap-tap al tiempo que dejan vacíos los bolsillos de los más jugones con las crueles peleas de jefes.

Como experiencias monojugador, los llamados *side-scrolling beat'em ups* resultaban incompletos, incurriendo siempre en la injusticia a causa de su problema del punto débil. Aunque el jugador estuviera dando una paliza a un puñado de punks, aparecían más en un bucle o entraban desde el otro lado de la pantalla para asestar un golpe a la espalda del jugador, con un supermovimiento que consume gran cantidad de energía para tirar abajo todas las esquinas y comenzar el baile desde cero. Fue un golpe que, gradual pero inevitablemente, podía hacer que los jugadores solitarios soltaran más monedas. Lo extraño es que nunca se pensara en solucionar este punto débil, ya que se podía haber arreglado añadiendo un segundo jugador (y un tercero y un cuarto, eventualmente), con lo que se hubieran conseguido más monedas todavía, a cambio de algo de juego cooperativo recompensado al instante, que era como estos juegos solían disfrutarse más. Resultaba una mecánica esencial para un género en el que pocos enemigos estaban construidos para sobrevivir a un asalto frontal, pero a veces irritaban tanto que no disfrutabas con lo que avanzabas en el juego, sino que te limitabas con dificultad a sobrevivir a las trifulcas de forma rutinaria.

Guardian Heroes, el magistral juego de lucha con *scroll* de Treasure, con su pirotecnia amplificada y su espectacular repertorio de combinaciones revientacalaveras, hacía las cosas de una manera diferente. Su solución era sencilla y, algo típico de Treasure, muy difícil de copiar: el Golden Warrior. Los héroes guardianes

Estaban el maestro con la espada Han, el ninja Ginjirou, el mago Randy y la imparable Nicole. La fortaleza física de Han era la menos asombrosa, en comparación con las puntuaciones en escalada de los otros.



Al Golden Warrior se le podían encomendar seis órdenes diferentes, desde la inactividad –que permitía a los jugadores ahorrarse batallas– hasta el estallido psicópata total, un despliegue de ataques especiales que terminaban en una terrorífica explosión que limpiaba la pantalla de enemigos, y de todo los demás.

SEIS ERAN SEIS

El modo multijugador de *Guardian Heroes* no se aleja de la acción del modo principal: seis personajes en una pista cerrada para una batalla a muerte. Lo que se ofrecía era personalización, y la opción de que cada uno de esos combatientes pudiera volverse humano por medio de la presión múltiple de la Saturn. Es un ejemplo del nivel de las luchas a muerte que alcanzarían su clímax en la consola sólo con una sesión de *Death Tanks* o de *Bomberman* a diez manos. Los jugadores podían adaptar muchas cosas a su gusto, eligiendo equipos, puntos de experiencia y personajes de entre las 45 opciones del juego... incluyendo sus máximos jefes, una vez que se desbloqueaban. Sin embargo, había un inconveniente: los malos jugadores podían abusar del superior movimiento de ciertos personajes, quedándose enganchados entre planos, pero sin dejar por ello de estar en condiciones de infligir furiosos ataques.

eran una banda de cuatro apasionados aventureros –Han, Ginjirou, Randy y Nicole– tropiezan con una espada encantada que, poco después, les es arrebatada de las manos y depositada en las de un esqueleto resucitado y protegido por una armadura, ahora destinado a servirles en esta reunión con el legítimo propietario de la espada. El guerrero dorado, guardaespaldas básico y compañero, no necesitaba que cuidaran de él, pero se le podía decir qué hacer. Indestructible pero no imparable en combate, es la compensación del punto débil. En esencia, en términos de recreativas, es un colega tosco pero rico, que cuenta con infinitos créditos.

¿Por qué molestarse en hacer que parezca que la victoria es lo único que realmente cuenta, cuando lo que importa es jugar?

El guerrero dorado era el último grito en cuando a diseño benevolente de juegos, un regalo sin precio. Y a diferencia de otros muchos, era un colega controlado por inteligencia artificial capaz de maquillar cualquier falta de inteligencia con una brutalidad ilimitada, que le impulsaba a meterse de cabeza en cada pelea a menos que se le ordenase lo contrario, y a acabar con los rezagados con ferocidad. A cada uno de los cuatro héroes guardianes jugables se les daba un bloque tras el cual ocultarse, mientras que el Golden Warrior se comportaba como el mejor personaje no jugable... preparado para realizar una incursión imponente y demoledora como y cuando el jugador deseara hacerla. Pero ¿qué supone realmente para la curva de dificultad del título?

La respuesta de Treasure, al parecer, es esta: ¿A quién le importa? ¿A quién le importa si el juego entero está realizado con tal confianza y elegancia, y apasiona gracias a sus sprites fardones y sus burbujeantes movimientos especiales? Los campos de batalla de *Guardian Heroes,* de izquierda a derecha, tienen tal vitalidad y tal caos que la noción de contenerse simplemente para amoldarse a la suavidad de una curva de dificultad parece a todas luces un paso atrás. ¿Por qué molestarse en hacer que parezca que la victoria es lo único que realmente cuenta, cuando lo que importa es jugar? Causó un gran revuelo y potenció el resultado con fidelidad e imaginación, provocando oleadas de discusiones. Luego subió el reto lanzando más y mejores enemigos a la pantalla, en una orgía de *sprites* memorablemente dibujados y animados con descaro. En medio de todo esto se le daba la bienvenida a un segundo jugador para que fuera de carabina –para acompañar, no para reemplazar al Golden Warrior– y añadiera sus propias pinceladas al lienzo.

El Golden Warrior servía a otro propósito más: mostrar a los jugadores que se arriesgaban menos el buen rato que podían pasar si dejaban de comportarse como tortugas, mostrando constantemente la emoción de lanzarse a la batalla a voz en grito, moviendo a toda velocidad brazos y piernas, lanzando rayos mágicos con los dedos y controlando contadores de combos ultraocupados. El equilibrio quedó fuera de la cabeza del jugador, distraída por la tormenta de fuego que resplandecía aquí y por allá en toda la pantalla, pues incluso las más sencillas pulsaciones de botones desataban devastadores efectos y acciones extrañas, y cada movimiento poseía una inmensa carga de impacto, cuando no de destrucción. Mientras tanto, todo el campo de batalla se acercaba y alejaba, presentando toda la acción posible. Incluso medido según los estándares actuales, sigue siendo un jaleo



En un raro ejemplo de juego dispuesto a recompensar a sus jugadores, existe un truco que permite, entre otras cosas, que aparezcan las cajas de colisión 2D o 3D, brindando una poco habitual visión de rayos X de la mecánica interna del sistema de combate.



Supone un toque característicamente juguetón y atento de *Guardian Heroes* su inclusión de Golden Silver (imagen junto a estas líneas, en el centro de la imagen), el mismo que aparecía en *Gunstar Heroes*, como uno de los jefes, aunque se encuentra ahí sin explicación. Cuatro gemas Force trazaron una espiral sobre la cabeza de Silver, cada una de ellas especializada en un devastador ataque mágico.

increíblemente hermoso, hasta tal punto que muy bien puede engullir al personaje del jugador hasta que el combo o la cadena mágica se desvanezca y los cuerpos boca abajo regresen a la tierra. Quizá de un modo demasiado confuso y deslumbrante para los principiantes, desparramaba batallas hiperactivas por la pantalla, nítida como la lejía y colorida como un pastel. Como complemento de lo que ya era un motor de manejo de sprites extraordinariamente capaz, los avatares de cada personaje de la pantalla aparecían junto a sus indicadores de energía, replicando sus animaciones como marionetas de sombras encogidas. Y, por si todo eso no resultaba suficiente, un sistema contagioso –por el cual cualquier cuerpo que hubiera sido borrado, quemado o congelado transmitía el daño a cualquier otro cuerpo que lo tocara, fuera amigo o enemigo– producía reacciones en cadena explosivas, volátiles y no planificadas de cuerpos afectados. Tanto héroes como enemigos lanzaban enormes hechizos, y el contenido del juego podía sacrificar algo de *frame rate* en beneficio de unas impactantes escenas a cámara lenta.

Profundidad y agilidad fueron las virtudes añadidas al sistema de control al elegir la pelea de uno contra uno, que limitaba al jugador a una serie de planos bidimensionales. En lugar de la isometría de los *scrollers* tradicionales, era posible saltar entre tres planos, lo que ofrecía una vía de escape a los jugadores atrapados ante un montón de enemigos, permitiéndoles una evasión para alcanzar una posición estratégica más ventajosa, o simplemente un respiro. Estos planos permitían más combinaciones complejas –cuartos de círculo, golpes dobles y demás– al tiempo que se evitaba la imperiosa necesidad de disponer un ataque, y se ejecutaban con una precisión táctil, añadiendo regates y contadores sin empantanar el control.

Guardian Heroes muestra lo intrincados que pueden llegar a ser los juegos sin ser exquisitos, lo refinados que pueden resultar sin llegar a anodinos, y cómo pueden brindar emoción a través de varias vías además de evitar el castigo. Su atractivo –muy al estilo de *Radiant Silvergun, Ikaruga, Gunstar Heroes, Bangai* o, más recientemente, *Gradius V*– radica tanto en su concepción como en su factura: la calidad técnica se vuelve una parte inseparable del diseño, de tal modo que sin la vívida presentación de estos títulos, su impacto no sería tan fuerte.

Pocas veces es mencionado *Guardian Heroes* con el mismo tono de reverencia con que se habla de *Radiant Silvergun*, pero es un elemento igual de vital del encanto de la Saturn. Es una hermosa rareza, una perversión de su género, pero carece de los puzzles ingeniosamente elegantes de ese shooter. Es tan trascendental para la consola como *GTA: Vice City, God of War* o *MGS3* lo son para la PS2, un documento vibrante de lo que la máquina es capaz de conseguir, tan definitorio de la Saturn como su arquitectura de doble CPU, que la convirtió en una máquina para la cual el desarrollo resultaba relativamente difícil. En realidad no es sorprendente; se dice que los perros tienden a parecerse a sus dueños, así que ¿por qué esperar algo distinto de un compañero tan leal, trabajador y encantador como *Guardian Heroes?*



MÚLTIPLES FINALES

Guardian Heroes ofrecía 30 niveles, pero exigía al jugador que completara menos de una tercera parte para alcanzar el final. La mayoría de ellos acababa con una serie de opciones, casi siempre en grupos de tres, que entretejían sus caminos en la trascendental lucha entre la humanidad y la Tierra, de un lado, frente a los espíritus del cielo del otro. El resultado dependía de la dirección que escogieran, los jugadores se las veían con un surtido de jefes, cada uno de los cuales era esencial para los que pretendían acabar con el listado completo de batallas multijugador.








THE MAKING OF...
IMPOSSIBLE MISSION

Inspirado en fuentes tan diversas como *Jumpman* y *The Prisoner*, este clásico para Commodore 64 fue, pese a todo, un título genuinamente original

PLATAFORMA: **C64** DISTRIBUIDOR: **EPYX, INC** DESARROLLADOR: **DENNIS CASWELL** ORIGEN: **EE.UU** FECHA DE LANZAMIENTO: **1984**

Lo primero que se viene a la mente es el hombre corriendo. Después, la guarida subterránea que había a su alrededor: el ascensor, los raíles dibujados con unos colores pastel incongruentemente alegres... Una sala tras otra con sillas y estanterías, una habitación tras otra con robots asesinos.

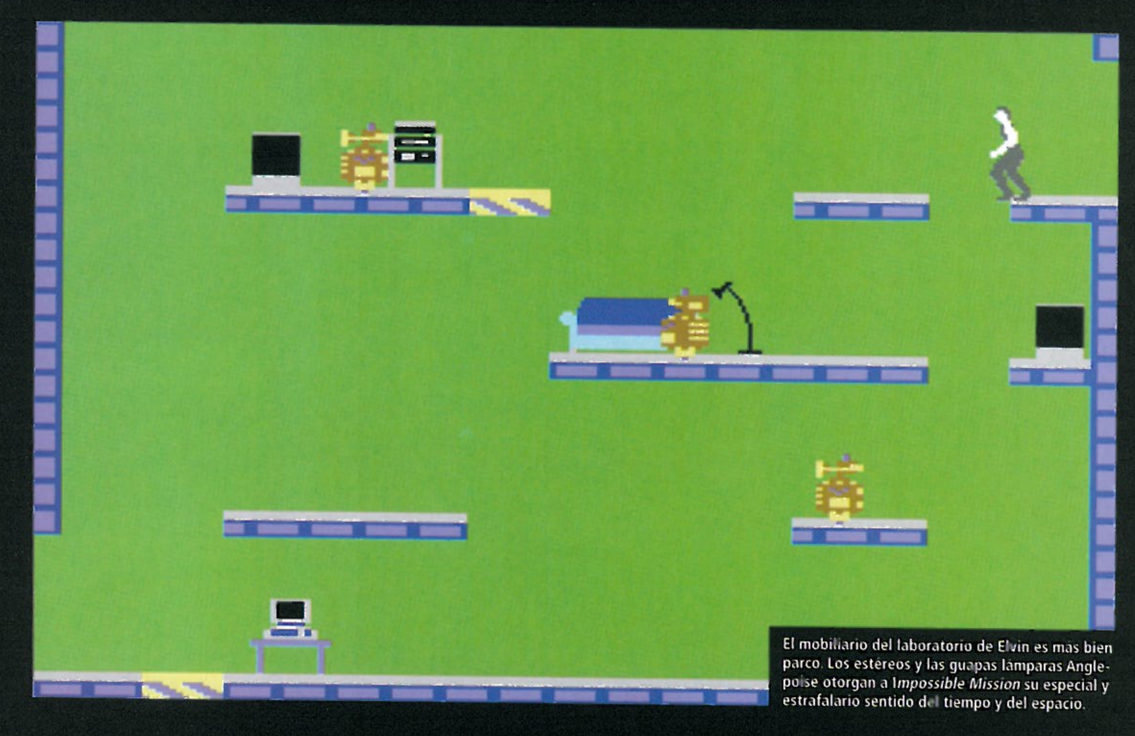
"No había prototipos demasiado sofisticados detrás de los gráficos –reconoce Dennis Caswell, el creador de *Impossible Mission*–. Dediqué tiempo a intentar que fueran 'correctos', pero tampoco me atormenté demasiado preguntándome qué significaba 'correcto'. Yo era sólo un troglodita creando el videojuego equivalente a las pinturas rupestres. A veces lamento que los verdaderos artistas tuvieran que intervenir y estropear lo que era una simple diversión".

Puede que fuera un entretenimiento inocente, pero *Impossible Mission* todavía sobresale sobre otros juegos de mediados de los 80. Con el tiempo se ha convertido en uno de los títulos clásicos de Commodore 64, pero en su época fue una revelación total: elegante, gracioso y preciso. Sugería grandes posibilidades para los juegos –y, hasta cierto punto, las han desarrollado– y sus diversos elementos se combinaban de un modo a la vez estimulante y coherente.

> "Con el tiempo se ha convertido en uno de los títulos clásicos de Commodore 64, pero en su época fue una revelación total"

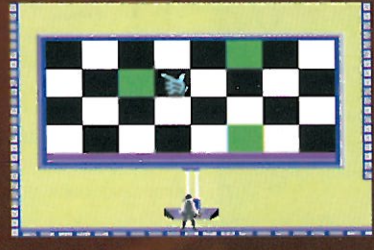
Al principio, sin embargo, tenía pinta de ser cualquier cosa menos coherente. "En aquel entonces no creábamos gigantescos documentos de diseño –recuerda Caswell–. Empezábamos con unos esbozos y hacíamos las cosas según iban surgiendo". Lo primero que realizó para *Impossible Mission* fue el hombre corriendo. Una breve animación de la figura resultó suficiente para poner el proyecto en marcha. "Aunque los directivos de Epyx no estaban demasiado seguros de lo que yo tenía en mente, estaban dispuestos a aprobar el juego".

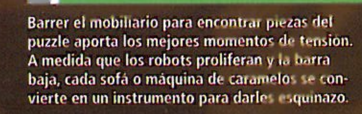
Fue una historia que parece típica en la industria estadounidense de los videojuegos de aquellos años. Caswell comenzó en Starpath, codificando juegos



El mobiliario del laboratorio de Elvin es más bien parco. Los estéreos y las guapas lámparas Anglepoise otorgan a *Impossible Mission* su especial y estrafalario sentido del tiempo y del espacio.







Barrer el mobiliario para encontrar piezas del puzzle aporta los mejores momentos de tensión. A medida que los robots proliferan y la barra baja, cada sofá o máquina de caramelos se convierte en un instrumento para darles esquinazo.



IMPOSIBLE MISIÓN: IMPOSIBLE

Ausante durante décadas de diversos malentendidos, el título del juego fue uno de los últimos elementos que se decidieron.
"Es seguramente el aspecto más bochornoso del juego –suspira Caswell–. La verdad es que no recuerdo de quién fue idea, pero su origen es exactamente el que podrías imaginar: ya que el juego es una especie de tecnothriller, parecía apropiado darle un título que recordara al antiguo programa de TV *Misión: Imposible* sin llamarlo literalmente así, ya que eso habría costado mucho dinero. Odio poner nombres a las cosas, de modo que, cuando se propuso el título *Impossible Mission*, tuve que admitir que no tenía ninguna idea mejor".

para el Atari 2600. "Me contrataron porque yo tenía mi propio ordenador Apple II, así que no tenían que comprarme uno. También gané puntos cuando les dije que había llegado a la cima del cuarto edificio en *Crazy Climber*". Como aficionado a los *arcade*" incluso antes de que existieran los propios videojuegos", se pasó sus años de estudio en Berkeley jugando con *Breakout* y *Space War* en el *arcade* Silver Ball Gardens. "No obstante, mi favorito de todos los tiempos es *Rogue*. Me encantaba que tantos elementos del juego resultaran aleatorios, con lo que cada partida fuera irrepetible". *Rogue* ejercería una significativa influencia sobre su título más famoso.

Impossible Mission lleva al jugador a un complejo subterráneo propiedad del profesor Elvin Atombender, que planea destruir el mundo por razones comprensibles. El jugador debe recorrer su guarida, esquivando a los robots, mientras busca unas piezas que le proporcionarán el acceso al despacho privado de Atombender.

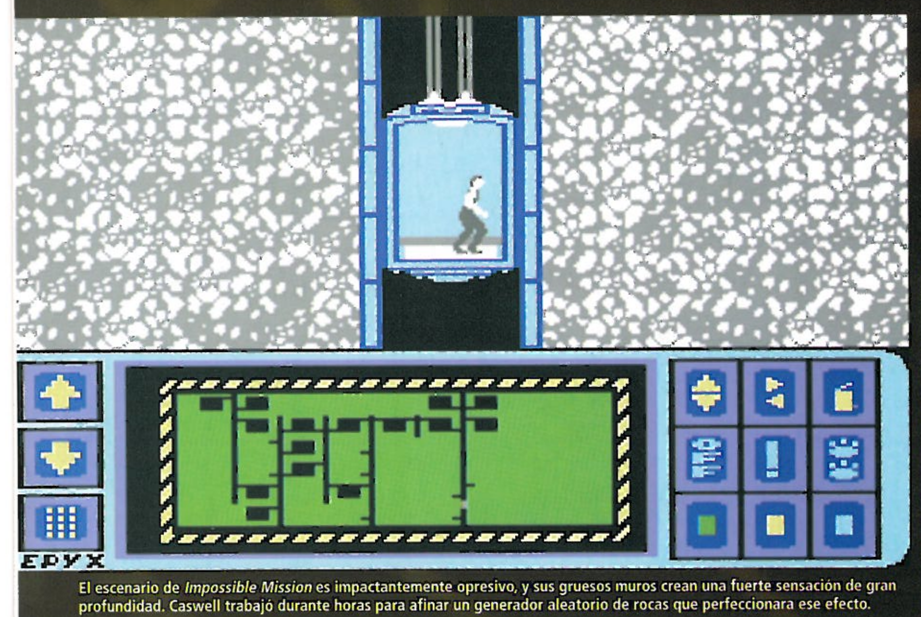
El desarrollo del juego duró diez meses. Durante el proceso, Caswell se encontró en una situación no muy diferente de la del propio corredor: solo, y rodeado de máquinas. "Como no tenía habilidades sociales, estaba encantando de crear un juego sin tener que interactuar con otros seres humanos –relata con ironía–. El juego avanzaba despacio: sin herramientas artísticas de las que echar mano, los gráficos los creaba a mano usando papel cuadriculado y lápices de colores". Caswell es modesto acerca de sus logros al animar al personaje principal: "Lo que más me costó fue encontrar el material de referencia adecuado. Encontré un libro con dibujos lineales de atletas, uno para cada posición. Sí, aquellos dibujos ya tenían movimiento".

Los robots se distinguieron no por sus animaciones, sino por su uso de la inteligencia artificial. "Quería un surtido de comportamientos para ellos, así que creé un minilenguaje de programación, con instrucciones como girar, seguir y borrar. Escribí un conjunto de conductas para asignarlas a los robots de manera aleatoria. Así que tienes que descubrir qué hace cada robot, del mismo modo que tienes que averiguar para qué sirve cada poción en *Rogue*".

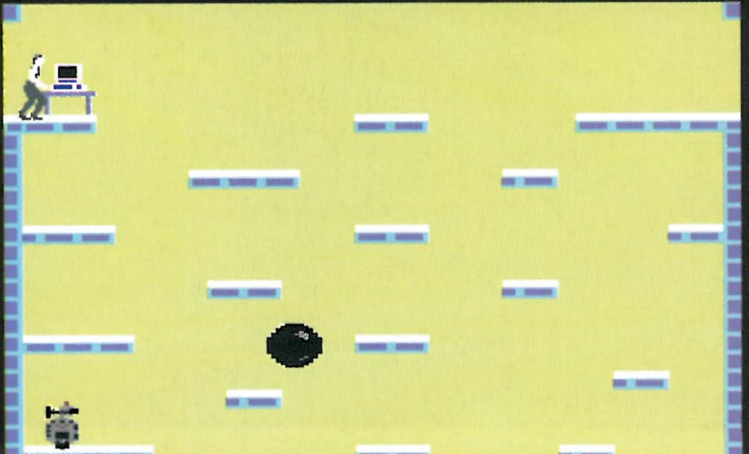
La otra ventaja de *Impossible Mission* frente a otros juegos era su uso pionero del discurso digitalizado, proporcionado por Electronic Speech Systems (ESS). Esta empresa contactó con Epyx buscando juegos en desarrollo a los que pudieran añadir habla. *Impossible Mission* se convirtió en el conejillo de indias, y resultó un éxito genial. "ESS respondió subiendo exageradamente sus precios, y creo que Epyx no volvió a tratar con ellos nunca más".

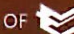
Todavía más impactantes quizá fueron los memorables efectos de sonido: los ruidosos pies del hombre corriendo, el runrún de los robots o el zumbido del ascensor. Caswell los creó él mismo, con una gran atención al detalle: "Me gustaba sobre todo cómo subía y bajaba el volumen cuando el ascensor arrancaba o se detenía".

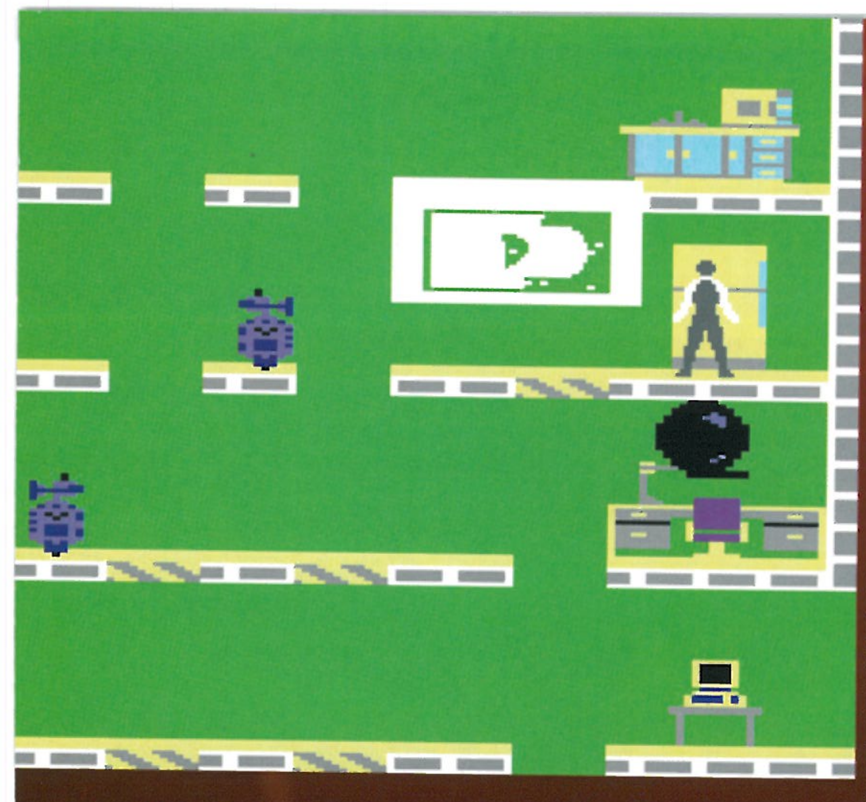
Si bien la imagen del corredor le proporcionó el esqueleto del juego, la chicha para cubrirlo provenía de diversas fuentes. "La película *La Guerra de las galaxias* me llevó a la idea de un enorme complejo subterráneo en el que



El escenario de *Impossible Mission* es impactantemente opresivo, y sus gruesos muros crean una fuerte sensación de gran profundidad. Caswell trabajó durante horas para afinar un generador aleatorio de rocas que perfeccionara ese efecto.









Manipular las piezas del puzzle, basadas en las antiguas tarjetas informáticas, resultó ser uno de los aspectos más controvertidos de la dinámica del juego. Caswell descubrió sólo tras el lanzamiento que algunos jugadores que no tenían problemas con los saltos sufrían para armar los sencillos rompecabezas.

había que infiltrarse para desarmarlo –afirma Caswell–. Y estoy en deuda con *Jumpman,* un juego de plataformas taimadamente astuto creado por Randy Glover. La idea de avanzar solucionando una serie de puzzles se inspiró en el viejo clásico *Rocky's Boots* de Learning Company. Y, naturalmente, la disposición aleatoria de las habitaciones es un homenaje a *Rogue*". Pero eso no es todo: "Hay un par de plagios francamente evidentes. El juego de memoria es una versión de *Simon,* y el orbe negro flotante es un pariente lejano de Rover, el guardia de seguridad que aparece en *The Prisoner*".

Caswell es generoso hasta el límite al citar sus fuentes de inspiración, pero lo más importante es que el juego resultante de toda esa mezcla es original, logrando una sensación opresiva y oscura de aislamiento de la que él es el único responsable. *Impossible Mission* tuvo además la buena suerte de aparecer en un momento decisivo en el desarrollo de juegos. Igual que *Jet Set Willy,* las salas podían jugarse en cualquier orden y estaban conectadas por ascensores y corredores. El efecto de esta estructura más amplia fue hacer que una simple sucesión de niveles se convirtiera en algo más: una exploración de un lugar que se podía percibir como real y coherente.

El juego resultó un éxito para Epyx, aunque se vendió mejor en Europa que en Estados Unidos. Trasladado a una asombrosa diversidad de plataformas, surgieron varias continuaciones, ninguna de las cuales tuvo la implicación del creador original. Caswell siguió dedicado al desarrollo de juegos hasta mediados de los años 90, con incursiones tanto en Sega como en 3DO, pero ahora trabaja para una compañía aeronáutica diseñando software para pequeños jets.

"Creo que los juegos que quedan en el recuerdo de la gente simplemente estaban en el momento justo en el sitio idóneo"

"Ahora ya no juego –admite–. De vez en cuando pongo la oreja cuando oigo hablar sobre un juego nuevo, pero mis prioridades han cambiado. Ahora prefiero leer".

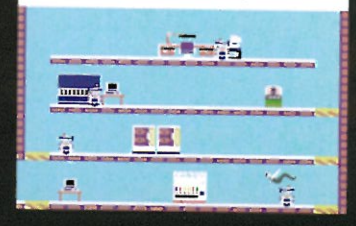
Incapaz de dejar por completo el mundo del esfuerzo creativo, Caswell se ha revelado poeta: "Probablemente fue por la época en que estaba desarrollando *Impossible Mission* cuando me sentí interesado por vez primera por la poesía, y al final decidí que iba a escribir, con independencia de lo estúpida que resultara la idea". Si se le pregunta si encuentra similitudes entre escribir un poema y crear un juego, responde: "Aparte de que ambas te dan la oportunidad de cultivar tu ego, me cuesta encontrar alguna. Bueno, quizá una similitud entre escribir y la forma de hacer juegos a comienzo de los 80 es que en ambos casos se trataba de actividades solitarias: una persona podía crear algo completamente solo, y supongo que una de las razones por las que dejé la industria de los juegos fue que me resultaba difícil ajustarme a trabajar en equipo y a los permisos y aprobaciones que se estaban volviendo parte del proceso de crear un juego. Cualquier día de éstos debería hacer algo con mis habilidades sociales, en serio".

Caswell sigue encantado, aunque desconcertado, por el éxito de *Impossible Mission.* "Para mí, en realidad, es sólo un juego más. Creo que los juegos que acaban quedando en el recuerdo de la gente, hasta cierto punto, simplemente se beneficiaron de estar en el momento justo en el sitio idóneo". Sea cual sea su atractivo, el juego sobrevive: sus imágenes llamativas y vibrantes y su sonido se siguen evocando con devoción. Es un recordatorio de que, para cualquiera que haya jugado a *Impossible Mission,* algún diminuto rinconcillo de su cerebro se quedará jugando con él para siempre: seguirán rechinando los ascensores, seguirá regateando robots, y seguirá buscando esa última y esquiva pieza del puzzle.



LA GRACIA DEL TIRO

Al carecer de medios para atacar a los robots, el movimiento del corredor se limita a una serie de ejercicios de ballet. "Supongo que es cierto que, para lo que suelen ser los videojuegos, soy una especie de pacifista –bromea Caswell, en referencia a su juego anterior, *Escape from the Mindmaster,* como un intento de crear un videojuego sin disparos–. No me opongo frontalmente a la sangre y los tiros, ojo. Uno de los últimos juegos con los que jugaba antes de salirme del mundo del videojuego fue *Quake,* y jugaba con tanta furia como el salvaje más sediento de sangre".



Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

■ **COMPAÑÍA:** Codemasters Software Company Ltd

■ **FUNDADA EN:** 1986

■ **NÚMERO DE EMPLEADOS:** Más de 160 en Codemasters Studios

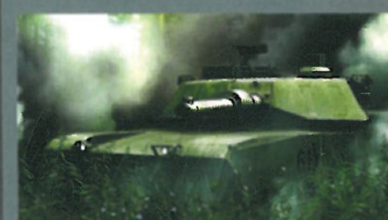
■ **EQUIPO DIRECTIVO:** Gavin Cheshire, vicepresidente



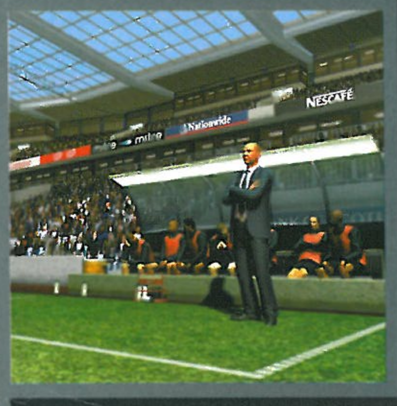
■ **URL:** www.codemasters.com

■ **SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA:**
La serie *Colin McRae, TOCA Race Driver, LMA Manager*





BLC (arriba) y Operation Flashpoint (sobre estas líneas) son sólo dos de las franquicias de Codemasters. La serie de Colin MacRae (abajo) comenzó para PC y Playstation en 1998 y ya ha visto muchas repeticiones.





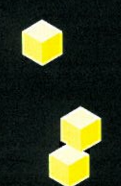
■ **UBICACIÓN:**
Southam,
Warwickshire, Inglaterra

■ **PROYECTOS EN CURSO:**
Colin McRae; DIRT, LMA Manager 2007, Brian Lara International Cricket 2007, el siguiente *TOCA Race Driver, Operation Flashpoint* y más

■ **TODO SOBRE EL ESTUDIO**

"Codemasters es el estudio privado que lleva más tiempo en el Reino Unido. Pero lo que de verdad nos hace únicos es que llevamos casi el mismo tiempo desarrollando juegos en nuestras instalaciones. Codemasters tiene uno de los más envidiables antecedentes de la historia actual del videojuego tanto en producción como en desarrollo. Nos enorgullecemos de publicar sólo títulos de calidad y nuestro historial muestra que nos regimos por esa sencilla filosofía. Codemasters Studios es el estudio de la casa y tiene su propio edificio dentro de nuestras instalaciones. Estamos justo al lado de Royal Leamington Spa, rodeados de campo. En estos momentos unos 160 de los profesionales con más talento trabajan en nuestros próximos proyectos, incluidas las franquicias de *Colin McRae, TOCA Race Driver, Brian Lara Cricket* y *Operation Flashpoint*, que han vendido millones de ejemplares. Estamos también a punto de lanzar una nueva franquicia, por lo que en estos momentos necesitamos a los mejores para crear nuevos equipos. Asegurada la inversión exterior, tenemos una posición afianzada para la entrega de títulos de vanguardia para PC y la próxima generación de consolas".





Los rivales se unen

Maya 8 es el primer lanzamiento bajo la marca del nuevo propietario, Autodesk, de ahí que ahora el programa pueda interactuar con su antiguo rival: el paquete 3ds Max 9

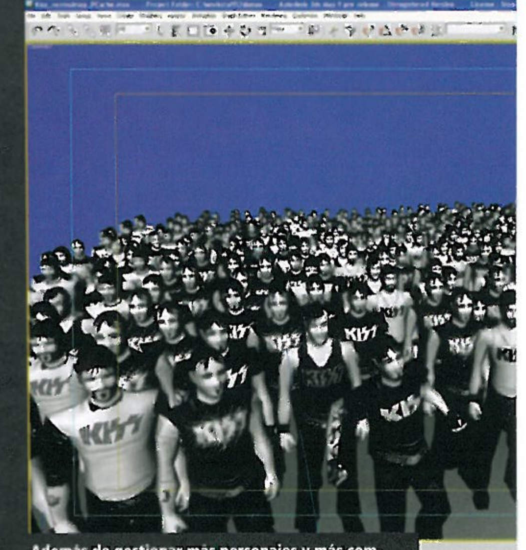


Michel Besner, director y jefe de producto 3D en Autodesk.

Cuando se trata de poner una sonrisa en los rostros de los asesores económicos, no hay nada mejor que un ataque de M&A. No tiene nada que ver con milenarias prácticas sexuales, ni con ningún centro comercial: se trata de las siglas en inglés de fusiones y adquisiciones entre compañías, que han desatado una fiebre y es uno de los modos más rápidos de hacer dinero. Coge dos empresas que operen en el mismo negocio (o no), júntalas y echa a correr después de cobrar tu tarifa como asesor. La compañía resultante, normalmente, obtiene un gran beneficio durante los primeros años gracias a lo que se ahorra al eliminar todo el personal y las instalaciones duplicados. A largo plazo, sin embargo, el resultado de las fusiones y adquisiciones puede resultar mucho más contradictorio. Es fácil emocionarse y pagar demasiado al comprar, y las reorganizaciones subsiguientes pueden absorber cantidades ingentes de tiempo y recursos. La compra por unos 150 millones de euros de la empresa de herramientas de creación de contenido digital Alias a manos de su rival Autodesk, que se completó a comienzos de este año, es un ejemplo que molestó y sublevó a sus clientes.

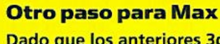


"Los productos en los que nuestros clientes han confiado estarán en el futuro"



Además de gestionar más personajes y más complejos, las nuevas funciones de la caché de 3ds Max mejoran notablemente el rendimiento general.

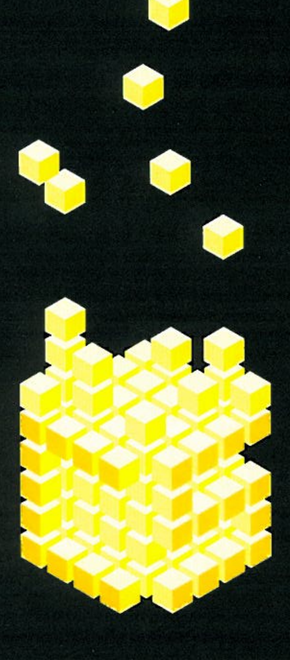
Naturalmente, en este caso los artistas de la industria de los juegos eran especialmente escépticos porque el paquete 3D Maya de Alias había entrado en un círculo vicioso con la solución 3ds Max de Autodesk tras competir durante la mayor parte de la última década. Los teóricos de la conspiración proclamaron que no pasaría mucho tiempo antes de que los nuevos propietarios de Maya trabajaran en su contra. Sin embargo, Michel Besner, director y product manager 3D de ambos productos dentro de la división de medios y entretenimiento de Autodesk, se ríe: "Preguntarme si vamos a cargarnos Maya o Max es como preguntar a Coca-Cola si está pensando en acabar con Fanta o con la Coca-Cola Light", asegura. "Son diferentes, con ventajas y puntos fuertes distintos. De hecho, desde la unión hemos descubierto



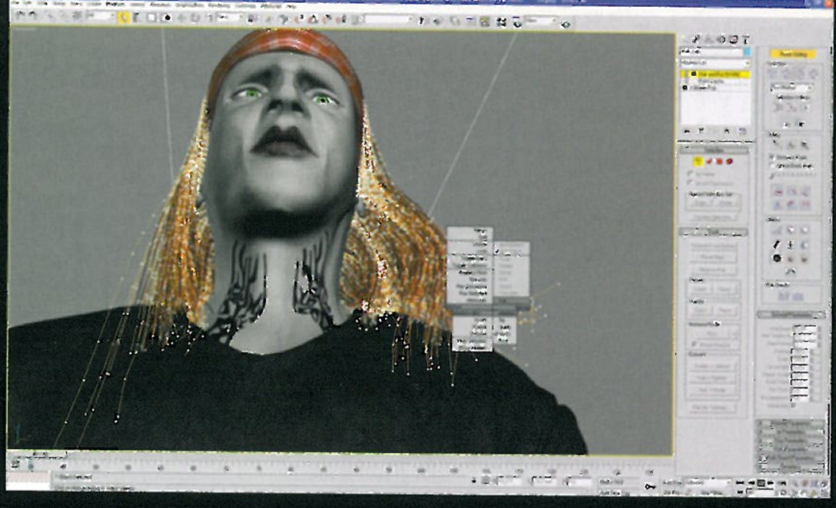
Otro paso para Max

Dado que los anteriores 3ds Max tenían características como la herramienta de UV y la integración con el sistema de gestión Vault de Autodesk, 3ds Max 9 es quizá más una evolución que una revolución, teniendo en cuenta que la industria debe desarrollar juegos para la próxima generación. Los artistas no quieren ponerse a aprender a usar montones de prestaciones nuevas; sino hacer su trabajo más deprisa. Esa es la razón de que Autodesk haya trabajado para obtener un rendimiento más rápido del núcleo. Dos partes clave de ese esfuerzo son el soporte de la versión de 64 bits de Windows y un mejor soporte para DirectX 9 y 10. Esto también hace mucho más fácil ver los *shaders* de juegos dentro de los *viewports* de 3ds Max, tanto para usuarios de DirectX como para el lenguaje de *shader* Cg de Nvidia, que es parte del sistema de trabajo de la PlayStation 3.

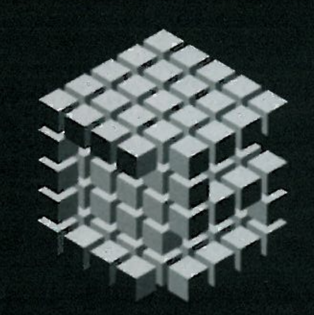
En cuanto a productividad, 3ds Max ofrece mejoras en varias tecnologías anteriores. El sistema de animación Biped se ha integrado y ahora tiene la misma interfaz de usuario que 3ds Max. Los componentes físicos Hair, Cloth y Reactor se han pulido, y son más rápidos y más precisos. Hay también un hábil sistema de caché que reduce la cantidad de memoria necesaria para manejar grandes ficheros de textura y geometría. En general, es un paquete creativo 3D mucho más fuerte a la hora de manejar los millones de polígonos ya habituales en el desarrollo de juegos.



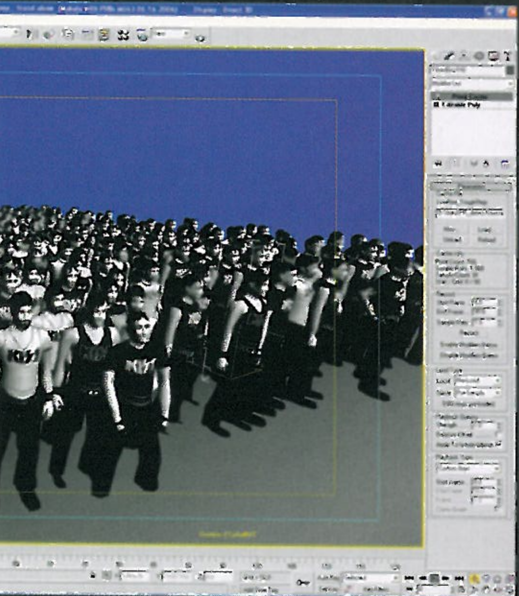


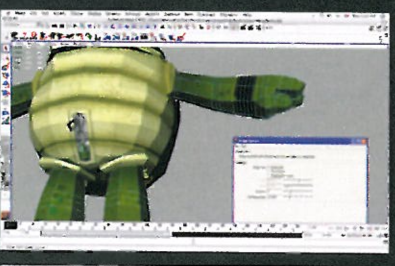


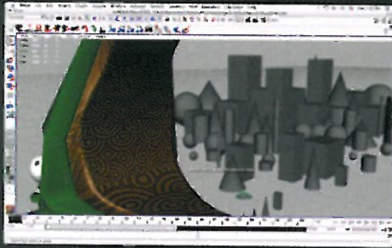
AUTODESK® 3DS MAX® 9 AUTODESK® MAYA® 8



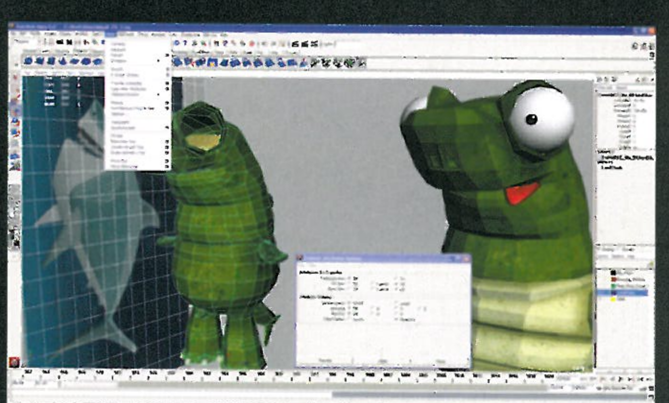
El sistema de pelo de 3ds Max tiene interfaz más estilizada, más control sobre las melenas y los cabellos sueltos, y mejor sistema de renderizado.

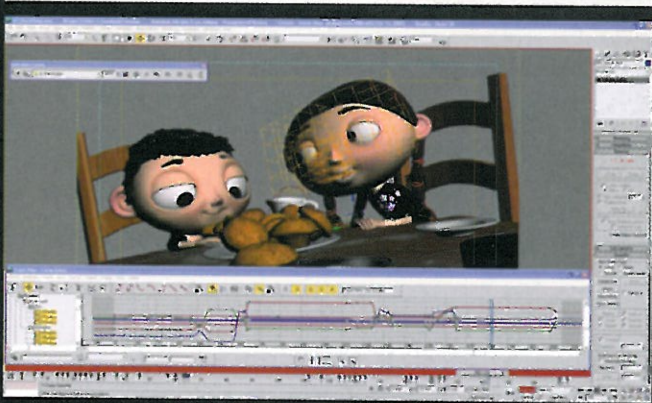






Una pequeña mejora de Maya 8, que supondrá una gran diferencia en la herramienta de procesado de triángulos, permite al artista fundir dos objetos seleccionando sus bordes. Maya combina muy rápido la creación de formas básicas de posición y escala.





Maya ahora permite la transferencia de datos como la información sobre vértices o color entre distintos niveles de resolución (arriba). El renderizador estándar de la industria Mental Ray se ve actualizado a la versión 3.5 en 3ds Max 9 (sobre estas líneas).

que muchísimos clientes están usando una mezcla de Max y Maya".

Y cuando Autodesk anunció las nuevas versiones de ambos productos (3ds Max 9 y Maya 8) en la feria Siggraph, aseguró que ya se está trabajando en futuras versiones. "Antes de la fusión, cada producto tenía un calendario propio de lanzamiento de versiones, que se extendía a lo largo de tres años", explica Rob Hoffman, responsable de marketing de 3D en Autodesk. "Desde entonces hemos hecho añadidos a los planes. Los productos en los que nuestros clientes han confiado estarán ahí en el futuro".

A corto plazo, ambos productos se centran en una triple dirección: mejorar el rendimiento básico, aumentar la productividad del usuario y adaptarse mejor a los flujos creativos de sus clientes, parte de todo lo cual se consigue mejorando la compatibilidad entre todos los productos de Autodesk, incluyendo algunos como el paquete de animación MotionBuilder, y el formato de intercambio FBX. Para ello, se ha introducido un sistema inteligente llamado Point Caching, que facilita la tarea de intercambiar un modelo y su animación entre un software y otro. Es parecido a un formato de metadatos y funciona reduciendo datos complejos de animación como el *skinning* de un modelo o la cinemática inversa al puro movimiento de cada vértice que compone el modelo. El archivo resultante es inmenso, pero puede enviarse fácilmente.

Pero si los conspiracionistas pueden olvidar sus miedos sobre el fin de Maya, queda la espinosa cuestión de los precios con la guerra que se desató en 2002 cuando Alias abarató sustancialmente el coste de Maya y forzó a otras empresas a seguir su estrategia. Ahora, gracias a su posición casi monopolística en las herramientas creativas 3D, Autodesk intenta revertir esa tendencia, asegurándose de que la bolsa no señale compra de Alias como un fracaso a largo plazo.

Besner dice que no está previsto ningún cambio de precios, de momento: "En el futuro escucharemos y veremos, porque el precio es una cuestión en la que nos guiamos por la opinión de nuestros clientes", afirma.

Maya construye para el futuro

Maya 8 parece no haber cambiado de planteamiento respecto a cuando se trataba de un producto Alias. Sigue comercializándose en tres sabores: la amplia y más cara Maya Unlimited, la estándar Maya Complete y la gratuita Personal Learning Edition, que actualmente ofrece Maya 7. Está además disponible para tres sistemas operativos: Windows (a 32 y 64 bits), Linux y Mac OS X. Y Hofmman dice que seguirá en los tres sistemas.

Sin embargo, bajo la superficie se aprecian algunos cambios. Una de las críticas que recibía Maya era que si bien hacía fáciles las tareas difíciles, tenía el repelente hábito de volver difíciles las tareas fáciles. Entre los ejemplos de cómo se ha combatido esa tendencia está la opción de cambiar tu navegador web preferido por Internet Explorer por defecto. Otro es la posibilidad de pinchar, arrastrar y escalar formas básicas tales como esferas o triángulos de manera más fluida. Las herramientas de textura UV se han actualizado y se ha añadido la posibilidad de integrar un motor de juego dentro del *viewport* de Maya (por cierto, algo que 3ds Max tenía ya hace tiempo). Hay cientos de cambios más, desde los potenciadores del rendimiento de sus algoritmos subyacentes hasta el soporte de *multi-threading* y la mejora de las herramientas de modelado; pero, en definitiva, sobrevuela la sensación de que Maya 8 es una versión que crea un cimiento sólido antes de que se desate la próxima oleada de innovación.



POR JEFF MINTER

EL PROGRESO DE YAK Notas desde el taller del diseñador de juegos

LOS CEREBROS YA NO SON LO QUE ERAN

Antes de nada, sólo quiero decir: ¡CEREBROOOOOOOSS! [te pones una máscara de caballo y aporreas a los zombies en la cabeza con una guitarra Flying V].

Sí, *Dead Rising* está aquí, y ya la demo supo sacarle partido a mi 360, y me lo pasé en grande reduciendo a polvo a los zombies utilizando todo lo que tenía a mano. Una diversión estupenda (prueba a ponerle un poquito de Rammstein, una música perfecta para cuando estás asesinando).

Parte de la diversión de *Dead Rising* reside en que resulta un juego magníficamente estúpido. Podría haberse convertido en un título decente de terror y supervivencia si se hubiera manejado con demasiada seriedad, pero en cuanto empecé a ver videoclips de zombies caminando a ciegas con máscaras y cabezas de nubecitas pensé que seguramente resultaría muy divertido, como la demo demostró con creces. Para mí, tan importante es el objetivo y aumentar mi cuenta de muertes como buscar una máscara de caballo y ponérmela, o cualquiera de las prendas más absurdas que pueda encontrar. La libertad de hacer el tonto en un juego es un elemento de no linealidad tan importante y deseable como la capacidad de elegir un camino diferente, y de ir adonde desees dentro del mundo del juego. Estoy convencido de que el diseño del juego no se circunscribe a crear obstáculos para que el jugador los supere en su camino hacia la meta fijada. Debe ofrecérsele al jugador una diversión "decente tirando a divina". Algunos juegos parecen olvidarlo. No juego sólo para sentirme desafiado: quiero también entretenerme, que me hagan sonreir y reír mientras ejercito mis pulgares y mis reflejos.

Había un tipo en los foros de Llamasoft que tenía una perspectiva extraña y deprimente de los videojuegos: los media en términos de "horas hasta que lo terminas" y sólo compraba títulos que necesitaran determinado número de horas para terminarse. Una vez se quejó de "liquidar" un juego en una sesión de ocho horas.

Es triste considerar un videojuego como algo que simplemente terminas tan rápido como puedes y que luego dejas a un lado "porque ya lo has terminado". Y la culpa no es sólo de quien piensa así, ya que algunos títulos parecen partir de la idea de que los empezarás, progresarás por ellos y los terminarás, y quizá dejarán alguna misión secundaria para que cargues el juego un par de veces más después de terminarlo (aunque, en realidad, nunca te molestarás en hacerlo).

Los diseñadores se esfuerzan en añadir más y más contenido en soportes cada vez mayores para alargar el tiempo necesario para concluir el juego, y esto a su vez encarece la fabricación... y al final sigues intentado acabarlos cuanto antes.

> "lo que otorga longevidad a un juego no es cuánto tiempo he de jugar antes de llegar al final, sino si logra que desee volver a jugarlo"

En parte, lo que da longevidad a un juego no es cuánto tiempo he de jugar antes de llegar al final: tiene que ver más con lograr que desee volver a jugar incluso después de haber logrado el objetivo final. Y esa es una habilidad propia del diseño a la vieja usanza. Antes no había recursos suficientes para permitir argumentos, misiones ni historias complejas, de modo que muchos juegos no acababan nunca. El diseñador se centraba en hacer el acto de jugar tan agradable y divertido que el jugador volvía en busca de más, incluso en el caso de que la única recompensa fuera una puntuación ligeramente mayor que la de la vez anterior.

Este ideal sigue siendo posible en los juegos modernos: he completado todas las versiones de *Katamari Damacy*, y nunca dejaré de jugar con él, porque el acto de jugar conlleva una enorme dosis de diversión y me hace sonreír. Creo que es quizá el aspecto del *gaming* que busca la gente en los juegos retro de *MAME*. La gran mayoría de esos juegos antiguos son en realidad un poco cutres , pero los mejores todavía tienen ese algo que hace que sigan siendo válidos y que los disfrutes, incluso después de 25 años de avances tecnológicos. En los juegos modernos hay poco que recree esa misma sensación exquisita de precisión, alegría y control que uno siente al jugar genial en los niveles más difíciles de títulos como *Defender* o *Robotron*. Existe algo puro y visceral en esa emoción que resulta atemporal, y que a menudo falta en los juegos de hoy.

Puede sonar como una oda a los títulos que se juegan a tirones, y no quisiera dar a entender que los juegos basados en historias sean menos válidos; sólo que para impedir la aparición de tipos como el Sr. Jugador Superaburrido de antes, los diseñadores podrían aprender de aquellos viejos juegos básicos y conseguir que la experiencia de juego resulte apremiante, de forma que la gente volverá a jugar para disfrutar de cada rincón, en vez de dar de lado al juego en cuanto lo acaba. Como diseñador detesto la idea de que mi juego sea un pañuelo de papel, de usar y tirar. Me encanta que algunos jueguen hoy todavía con *Tempest 2000* por la sencilla razón de que es muy divertido.

Y en ese sentido creo que volveré a las raíces para intentar crear mi propio paraíso personal de juego "a tirones" de la vieja escuela aquí dentro de mi *kit* de desarrollo.

Oh, pero antes de que me remonte a eso... ¡CEREBROOOOOOOSS!

Jeff "Yak" Minter es fundador del laboratorio británico Llamasoft, cuyo proyecto más reciente fue el sintetizador visual integrado en la Xbox 360.



Ilustración: tstokes

PSP™
PlayStation Portable

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 - 15010 A CORUÑA
☎ 881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
☎ 967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLIN
☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
c/Historiador Vicente Ramos - C.C. TORRE GOLF & NEGOCIOS
03540 PLAYA DE SAN JUAN EMAIL: sanjuan@gameshop.es

ALMERÍA
c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO
☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

ASTURIAS
c/La Cámara, 61 - 33401 AVILES
☎ 984 052 997 EMAIL: aviles@gameshop.es

BALEARES
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Abad y Lasierra, 52 BAJO - 07800 IBIZA
EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! Rambla Francesc Macià, 65 -Local 4 - esquina c/Tarragona
08226 TERRASSA EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CACERES
c/Sor Valentina Mirón, 25 - 10600 PLASENCIA
☎ 927 42 39 58 EMAIL: plasencia@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CADIZ
☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es
Avda. Almirante León Herrero, S/N C.C. S. FERNANDO PLAZA - 11100
SAN FERNANDO ☎ 956 59 16 69 EMAIL: sanfernando@gameshop.es

CANTABRIA
c/Hermandad Donantes de Sangre, 2 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS
☎ 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es
c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA
☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es

GIRONA
c/Contoliu, 59 - 17300 BLANES
☎ 972 35 37 43 EMAIL: blanes@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

GUIPUZCOA
c/Araba Etorbidea, 2 - 20400 TOLOSA
☎ 943 57 69 82 EMAIL: tolosa@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1 - 23700 LINARES
☎ 953 65 74 00 EMAIL: linares@gameshop.es

LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE)
☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es
c/Juan de Bethencourt, S/N C.C. AULAGA L-16
35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA)
☎ 928 546 122 EMAIL: fuerteventura@gameshop.es

MADRID
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Paseo del Deleite S/N - C.C. EL DELEITE
28300 ARANJUEZ EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MÁLAGA
c/Camino San Rafael, 14 - L-2 - 29006 MALAGA
☎ 952 31 95 89 EMAIL: malaga@gameshop.es

MURCIA
Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA
☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA
☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05
EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE
c/Paseo, 30 Galerias Viacambre - L-A
32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 - 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA
c/Antonia María de Oviedo, 12 Bajo - frente Biblioteca Municipal
46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05-VALENCIA
☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VALLADOLID
c/Enrique IV, 4 - perpendicular a Teresa Gil
47002 VALLADOLID ☎ 983 21 14 49 EMAIL: valladolid@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO
☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

PSP

- PSP BASE PACK (SONY PSP + BATTERY PACK + AC ADAPTOR) — AHORA TAMBIÉN VERSIÓN ROSA! — 199.95€
- PSP BASE PACK + SIMS 2 MASCOTAS — 229.95€
- PSP BASE PACK + MOTO GP — 229.95€
- PSP BASE PACK + FORMULA 1 06 — 229.95€
- PSP BASE PACK + TEKKEN DARK R. — 229.95€
- PSP BASE PACK + FIFA 06 — 229.95€

CONSULTA OTROS PACKS DISPONIBLES

- ACE COMBAT X — 46.95€
- CAPCOM PUZZLE — 29.95€
- COLEGAS BOSQUE — 46.95€
- ERAGON (HAZ TU RESERVA) — 37.95€
- FIFA 07 — 46.95€
- GANGS OF LONDON — 46.95€
- GRADIUS COLLECT. — 37.95€
- GTA VICE CITY S. (HAZ TU RESERVA) — 51.95€
- GUN — 46.95€
- KILLZONE LIBERAT. (+BOLSA, HAZ TU RESERVA, OFERTA LIMITADA) — 46.95€
- LEGO STAR WARS 2 — 37.95€
- MGS GRAPHIC NOVEL — 19.95€
- MOH HEROES (HAZ TU RESERVA) — 46.95€
- MOTO GP (HAZ TU RESERVA) — 46.95€
- NBA LIVE 07 — 46.95€
- NFS CARBONO (HAZ TU RESERVA) — 46.95€
- PES 6 — 46.95€
- PILOT ACADEMY — 46.95€
- PRINCE OF PERSIA — 46.95€
- POWER STONE — 42.95€
- RAINBOW SIX VEGAS (HAZ TU RESERVA) — 46.95€
- RIDGE RACER 2 — 46.95€
- SCARFACE (HAZ TU RESERVA) — 37.95€
- SCOOBY DOO QUIÉN — 42.95€
- SIMS 2 MASCOTAS (HAZ TU RESERVA) — 46.95€
- TEKKEN RESURRE. — 46.95€
- U.GHOST'N GOBLINS — 42.95€

NINTENDO DS · GAME BOY micro

- NINTENDO DS LITE (TRES COLORES) — 149.95€
- NINTENDO DS (TRES COLORES) — 129.95€
- NDS + NINTENDOGS (2 PACKS) — 149.95€
- GBA SP RETROILUMINADA — 99.95€
- GAMEBOY MICRO — 99.00€

- 42 JUEGOS SIEMPRE — 29.95€
- ACTIONLOOP + RUMBLE — 39.95€
- AGE OF EMPIRES — 37.95€
- ASTERIX XXL 2 — 37.95€
- BIONICLE HEROES (HAZ TU RESERVA) — 42.95€
- BRAIN TRAINING — 29.95€
- BRATZ DIAMONDZ (HAZ TU RESERVA) — 42.95€
- COLEGAS DEL BOSQUE — 37.95€
- CRASH BOOM BANG — 37.95€
- ENGLISH TRAINING — 29.95€
- ERAGON (HAZ TU RESERVA) — 37.95€
- FIFA 07 — 42.95€
- HORSEZ — 37.95€
- SPYRO NUEVO COM. (HAZ TU RESERVA) — 37.95€
- LEGO STAR WARS 2 — 37.95€
- NAVEGADOR INTERNET — 39.95€
- NFS CARBONO — 42.95€
- PES 6 — 37.95€
- POKÉMON MUNDO M. (HAZ TU RESERVA) — CONS.
- SCOOBY DOO QUIÉN — 42.95€
- SIMS 2 MASCOTAS (HAZ TU RESERVA) — 42.95€
- SUDOKU MASTER — 29.95€
- SUPERMAN RETURNS — 32.95€
- TOMB RAIDER LEGEND (HAZ TU RESERVA) — 42.95€

LA COLUMNA DE GUEST postales desde el universo *online*

NO HAY ESCAPE

POR TIM GUEST

Cuando falté a mi primera cita con Rivers Run Red, una agencia de desarrollo de marcas virtual, creí que planificar una nueva reunión sería sencillo. Pero recibí esta respuesta: "Al fin fuera del bosque: ¡estoy lleno de arañazos y tengo escarabajos en el pelo!".

De hecho, cuando me reuní con el fundador de la agencia, **Justin Bovington,** me di cuenta de que ya nos conocíamos antes. Aunque era la primera vez que nos sentábamos juntos en la vida real, su avatar en *Second Life* había conocido al mío en un chat con el periodista Wagner James Au (por entonces, creo, preparábamos un mundo fantástico tipo Dr Seuss con espirales gigantes de caramelo de color púrpura).

Hasta hace poco, las empresas han sido cautas en cuanto a la ampliación de sus marcas a los mundos virtuales. Hace algún tiempo una compañía especializada en publicidad en el interior de juegos, Massive, lanzó una especie de cartelera virtual que llamó "tecnología de publicidad interactiva" (básicamente, un modelo 3D de un Toyota Yaris). En septiembre del año pasado, el banco estadounidense Wells Fargo montó la Isla Stagecoach de *Second Life:* un rincón del mundo virtual al que se accede sólo con invitación, diseñado para enseñar finanzas a gente joven (y al mismo tiempo promover Wells Fargo). Pero para que las compañías logren una presencia satisfactoria en los mundos *online,* parece que tendrán que esforzarse más. Los residentes de los mundos virtuales se sienten atraídos por aquello en lo que quieren tomar parte; los anuncios que les envían un mensaje parece ser que captan menos su atención.

Ese es el razonamiento de Rivers Run Red. "Tú no vas a casa de alguien y pides que miren algo —me dijo Bovington—. Así que nosotros tampoco lo hacemos en *Second Life.* Lo que hacemos es destacarlo. Podemos establecer zonas a las que la gente pueda venir y participar; pueden optar por entrar o no hacerlo".

> Para que las compañías logren una presencia satisfactoria en los mundos *online*, parece que tendrán que esforzarse más

Hasta ahora, las marcas han deambulado libres en los mundos virtuales. En *Second Life* puedes comprar una camiseta Adidas virtual y el dinero no revierte en Adidas. Cualquier desarrollador, cuando diga de eliminarlos, quitará todo el material sujeto a marcas registradas... pero por ahora nadie parece dar esa orden. Ésa podría estar a punto de cambiar. Tras el actual filón de publicidad sobre los mundos virtuales, las compañías están prestando atención. (En una reunión de una multinacional del entretenimiento, me contó Bovington, un máximo directivo, al discutir un presupuesto de miles de millones de euros, se volvió hacia su director creativo y dijo: "¿Cuál es nuestra estrategia con *Second Life?*". El director creativo no tenía ni idea de a qué se refería (aunque lo descubrió enseguida). Desde que apareció *Second Life* en la portada de Business Week, decía Bovington, "todo ha cambiado; el año pasado, el 80 por ciento de nuestro negocio estaba en el mundo real, pero ahora el 80 por ciento es virtual".

Para muchos, al parecer, ocupar un lugar en un mundo virtual significa irritar a los ya están allí. Yo he escrito sobre mis propios problemas iniciales en los mundos virtuales y, como Justin me recordó, Rivers Run Red tuvo sus propias dificultades al nacer. En diciembre de 2003 compró la primera isla virtual de *Second Life* en subasta por 1.250 dólares —mucho más de lo que los residentes esperaban que costara—. Cuando descubrieron que era una agencia corporativa, hubo protestas: avatares virtuales que llevaban *banners* con logos de Disney y Gap tachados, y varios ataques pseudoterroristas. La compañía decidió trabajar con residentes —da empleo a un grupo entero de empleados virtuales que sienten que se conocen, pero nunca se han reunido— y la sensibilidad hacia la cultura propia de *Second Life* ha calmado a la comunidad. "Hemos rechazado un montón de trabajo que no era correcto para la comunidad", me explicó Bovington. Trabajan duro para crear algo que aporte a ambas partes, en oposición a lo que él llamaba "la cultura de la interrupción" del anuncio televisivo.

Rivers Run Red está configurando un estudio de TV virtual para grabar avatares igual que un estudio real, y está trabajando con Duran Duran para producir el primer concierto del grupo dentro de *Second Life.* También trabaja con Penguin para lanzar las primeras novelas ciberpunks en los espacios que ellas predijeron.

No me extraña que el personal necesitara pasar algún tiempo en el bosque. Estuvieron en un curso de supervivencia con Ray Mears. Parecía el antídoto perfecto de una vida virtual, pero tenían *Second Life* en mente. Bovington me dijo que incluso sujetar un palo le recordaba el mundo virtual. "Lo que la gente recuerda de *Second Life,* lo que hacen al principio, es crear algo sólido, agarrar una textura y llevar algo del mundo real al mundo virtual. Han proyectado un nivel de personalidad en su entorno virtual. Sentimos como si estuviéramos viviendo un momento clave de la evolución humana".

Le pregunté si veía la aparición de *Second Life* como un momento igual de importante de la evolución. "Naturalmente", me contestó.

Tim Guest está trabajando en un libro sobre mundos virtuales. Si tienes una historia virtual, puedes contactar con él en el correo electrónico tim@timguest.net



Ilustración: tstokes

POR MR BIFFO

BIFFOVISION Desbloqueada la opción de quejas

MALTRECHO PERO AÚN EN PIE

¿Qué hay peor que morder una manzana y encontrar dentro un gusano? Morder una manzana, y que un minuto después te lo hagas en los pantalones. Y que salga en televisión. Y que seas el heredero al trono.

Hay otra cosa peor que morder una manzana y encontrar un gusano: la tenosinovitis o tendinitis de Quervain. Para entendernos, una lesión provocada por el esfuerzo repetitivo de la muñeca. Aclaro: tras pasarse años acariciando joypads, mi muñeca al final se ha rendido. Pero, antes de que se te escape una sonrisa obscena, no se trata del sucio movimiento de muñeca que estás pensando el que me afecta, sino el del pulgar, el dedo con el que se dispara.

Aunque ahora estoy en un "ciclo de curación" (según mi médico, que ha decidido ignorar mi insistencia en que no estoy mejor que al principio), es probable que sufra esta lesión durante el resto de mi vida, y no hay nada que pueda hacer, excepto no utilizar la muñeca. Como si eso fuera a suceder. Que venga la enfermera.

> "Me gusta comparar cicatrices resultantes de jugar a los videojuegos. Evidentemente, soy más jugón de lo que pensaba"

Me gusta comparar cicatrices resultantes de jugar a los videojuegos. Evidentemente, soy más jugón de lo que pensaba, y eso me ha dejado un tanto desconcertado. Adiós a las sesiones de seis horas con *Call of Duty 2*. Se acabó quedarme hasta las tantas dándole a *World of WarCraft*. Tengo que bajar el ritmo.

En consecuencia, también se ha visto drásticamente recortado mi disfrute de los juegos durante los dos últimos meses. He peleado con *New Super Mario Bros* y *Half Life 2: Episode One* –retrasando mi recuperación varios meses, sin duda–, pero he dejado que sea el lápiz de la DS el que me proporcione el resto de mis escasas emociones jugonas, porque es la única manera de jugar sin sufrir dolores.

No todas las noticias son terribles: pese a mi anterior exageración, sí hay síntomas de mejora. Acabo de empezar a jugar otra vez a *Geometry Wars: Retro Evolved*, que ha sido como beber de un surtidor de agua fresca después de no beber más que arena durante una semana.

Todo esto junto me ha hecho valorar la simplicidad en los juegos. Antes de la lesión había estado jugando con *Oblivion* (el videojuego equivalente de llamar pala a una herramienta muy resistente que sirve para cavar con un grueso asidero y una superficie pesada y casi plana, y que se hinca en el suelo con el pie). Los juegos se han vuelto pretenciosos, con recursos como añadir cuerdas a un álbum de rock, y ya estoy cansado de títulos que hacen eso (también va por ti, *Grand Theft Auto: San Andreas*).

La cuestión es que las cosas nunca habían sido así. Cuando los juegos despegaron eran deliciosamente simples, hasta el punto de rozar el arte. Eso no quiere decir que no disfrute también juegos más complejos, sino que descubro que cada vez más ponen mi paciencia a prueba. Cuando me pongo cómodo para disfrutar un juego, me pregunto a mí mismo: "¿De qué va este juego? ¿Cuál es la idea principal?". Y, si no obtengo una respuesta satisfactoria a esas preguntas, suelo deshacerme de él.

Jugar con *Half Life 2: Episode One* me recordó lo sencillo que era *Half Life 2*. En gran medida, todo gira en torno a una idea: el motor de físicas. Sí, tal vez decir eso sea simplificar en exceso un juego con una ejecución tan bella, pero en el fondo es cierto.

Es hora de una terrible confesión: nunca he congeniado con los juegos Mario 3D. *New Super Mario Bros* me ha hecho recordarlo. *Mario 64* y *Super Mario Sunshine* trasladan lo mejor posible ese mundo 2D a las tres dimensiones. Pero en cuanto llevas un minuto enredando con la cámara te das cuenta de que se ha perdido algo. Se superpone sobre el gameplay, y lo complica innecesariamente. Es como la diferencia entre un servicio de camareros y tener que levantarse uno mismo y prepararse la comida.

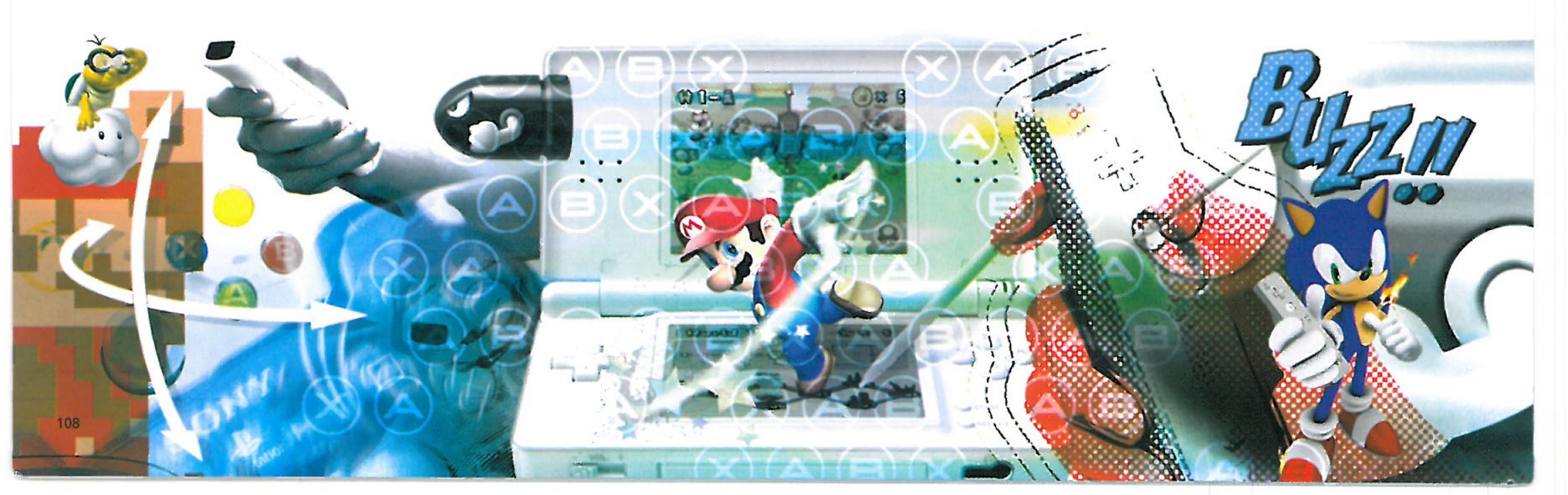
El corazón se me encogió cuando vi los vídeos de *Super Mario Galaxy*. Estoy convencido de que derrocharán talento, pero tiene la pinta de que –una vez más– añaden todavía más gameplay al concepto original.

Considerando la euforia con que se ha acogido el regreso de Mario a las dos dimensiones, tengo la impresión de que no soy el único que se siente así. Es como si todo el mundo hubiera suspirado: "Por fin... han recordado lo que nos gustaba a todos antes, al principio".

La primera vez que vi los vídeos de *Sonic Wild Fire* me quejé. Qué feo es. Es sólo cuestión de izquierda y derecha, usando el mando de la Wii como una especie de manillar de guía (algo que no gustó mucho a mi muñeca). Pero cuanto más pensé sobre ello, menos horrible me empezó a parecer. Puede resultar terrible, pero en principio es una gran idea; reduce a Sonic a la esencia de su personaje: su velocidad. Desde luego, parece un enfoque mucho más lógico que el "nuevo" *Sonic the Hedgehog* de la próxima generación, que supuestamente vuelve a sus raíces. Es verdad que parece un retroceso a una forma de jugar más simple y conceptual, encabezada irónicamente (acabo de quejarme de *Mario Galaxy*) por la DS y la Wii de Nintendo.

Cruzo los dedos. O lo haría si no se me estuviera haciendo la boca agua.

Mr Biffo cofundó Digitiser, sección de videojuegos del teletexto del británico Channel 4, y ahora escribe sobre todo para la tele.





Inserte su iPod y Disfrute de un Sonido de máxima calidad

Sistema de audio SoundDock™ de Bose®.



Sistema de audio SoundDock

Una nueva manera de disfrutar de su iPod con Bose.
Presentamos el nuevo sistema de audio SoundDock de Bose.
El dispositivo iPod entra en acción. La música comienza y el excelente sonido del sistema SoundDock da vida a sus canciones favoritas. El sistema SoundDock es elegante, distinguido y está especialmente diseñado para utilizarlo con el dispositivo iPod. Además, carga el dispositivo iPod durante la reproducción o mientras está acoplado. Dispone de un mando a distancia que controla el sistema y las funciones basicas del dispositivo iPod.
Pruebe el nuevo sistema SoundDock de Bose y escuche lo que ocurre cuando se encuentran su dispositivo iPod y una de las compañias mas importantes del mundo del audio.

El sistema SoundDock necesita el dispositivo iPod con conector de acoplamiento.
El dispositivo iPod no está incluido. SoundDock es una marca comercial de Bose Corporation.
iPod es una marca comercial registrada e iPod mini es una marca comercial de Apple Computer, inc.

Distribuidor Bose Autorizado

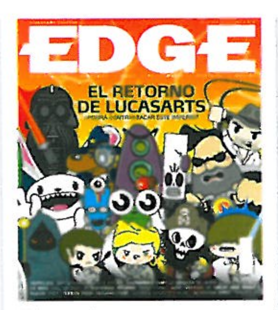
Productos preparados para su demostración
Producto disponible en existencias
Servicio de asesoramiento
Servicio de instalación
Servicio Postventa



¡Escúchelo! ¡Créalo!
Solicite una demostración

www.bose.maygap.com
Tef.91-748 29 60
e-mail: bose@maygap.com

Fórum



Número 6

ONLINE OFFLINE
Retazos del fórum de Edge Online

Tema: Compra tu éxito en los videojuegos con Xbox 360

Bueno, tenía que suceder. Se abre a debate la cuestión de qué impacto tendrá sobre el sector. ¿alguien quiere literalmente pagar por acabar un juego difícil?
iboris

Viendo lo que ya sucede con los juegos de rol *online* multijugador masivos de PC, supongo que era sólo cuestión de tiempo que pasara lo mismo también en las consolas. Aun así, tengo la esperanza de que haya bonos para aquellos que completen el juego sin comprar toneladas de armas en el mercado. Si no, es un día triste para los videojuegos.
Blue Swirl

Ahora que lo dices, ¿no hemos estado ya pagando por terminar los juegos arcade?: estoy seguro de que todo el mundo puede recordar cómo se nos iba el dinero en las recreativas.
Pause

Sí, ¡pero no teníamos que pagar 60 euros primero por actualizar la máquina!
iboris

Es algo que ya cansa, aunque no habría polémica en las portadas si no las modificaseis. Debajo del nombre de la revista aparecen las marcas y, casualmente, las posiciones "Playstation" y "Nintendo" estan invertidas (aunque en la version inglesa aparece Sony, no Playstation), dais preferencia a la consola de Sony. Me gustaría saber por qué, y no digais que es una adaptación al mercado español, porque si fuese así deberíais poner en primer lugar Nintendo DS o Gameboy, que son las más vendidas. Una clara tendencia más a Sony en una revista que, en su version española, como todo lo referente al videojuego, tiene calidad inferior al original, aunque debo reconocer que desde el nº4 habéis rebajado la tendencia.
Dani

Me parece estupendo que cuestiones las diferencias entre la revista original y la española, pero intentaré explicarte los motivos. Primero te diré que variamos esa línea entera desde el principio. No pusimos nombres de fabricante, sino de producto, no por Sony (que es tan conocida o más que el nombre PlayStation) sino por Microsoft, que es menos conocida en los videojuegos que su consola XBox. También se añadió portátil y móvil... Pero en la portada del número 5 podrás ver que, con el dibujo, se han tapado los nombres de los extremos, dejando libres y bien legibles los de la parte central . Muchos te dirán que con este tipo de construcción de portada son los mejores, y ahí se ven XBox y PC, lo que supondría una clara apuesta por Microsoft... no hay que ver tantos fantasmas, espero que la continuidad de la revista y su línea editorial te dejen clara su independencia.

"Primero fue la traducción, que mostraba las prisas y lo difícil y estresante que debe ser el lanzamiento de un nuevo producto. Se solucionó: muy bien"

Llevo varios meses conteniéndome, pero tras el número del último mes no he podido evitar escribir. Salvo en el número 4, me ha decepcionado alguna cosa de cada número: Primero fue la traducción, que mostraba las prisas y lo difícil y estresante que debe ser el lanzamiento de un nuevo producto. Se solucionó: muy bien. Después vino el intercambio de reportajes entre números que, según explicasteis, se debía a que no poseíais los derechos para traducir todos los reportajes, aceptable. El número 3 fue el más sonado, con un titular en portada que no sólo no tenía nada que ver con el original, sino que además hablaba de una realidad más que discutible. Después vino el cuarto número, a mi juicio el mejor de todos, y después el de agosto. Aquí estalla la bomba. Me pregunto que cara os imaginabais que íbamos a poner cuando descubriéramos que, dos números a partir del quinto número español, aparece en la edición UK el análisis de *Gangs of London*, que obtiene un mísero 3 y que ha sido puntuado en la edición española con un 7, en un análisis en el que cualquier parecido con el publicado en la edición inglesa es pura coincidencia. ¿Qué explicación me podéis dar? Y deseo suerte a la persona que habló del *Metal Gear Solid* de Wii el mes pasado.
Dani lo sabe

Para nosotros el análisis de *Gangs of London* también resultó una sorpresa

Acabó la Pesliga 2006

Pablo González, *Pablito*, y David Gabas, *Viti*, fueron campeón y subcampeón, respectivamente, en la final nacional de la Pesliga 2006, celebrada en Madrid, en la que participaron 32 competidores de *Pro Evolution Soccer*. A primeros de octubre los representantes españoles se enfrentaron a los mejores jugadores continentales en la final celebrada en Irlanda, aunque no pasaron de las primeras fases del torneo.





ya que no estaba en las previsiones que manejamos y por ello hicimos un análisis por nuestra cuenta con el juego original. Todo es discutible, pero sin la referencia del comentario en inglés, quizá en siete sea mucho, pero tampoco creemos que se merezca un tres. Quizá no les gustó que el protagonista sea un cuestionable cantante de nuestro país o llenar Londres de gánsters. En todo caso, cuando el juego lo merezca intentaremos sacarlo comentado lo antes posible arriesgándonos a las críticas.



Jordi está indignado por el retraso en el lanzamiento de la PS3 en Europa.

Primero de todo quisiera felicitaros por la gran labor que hacéis con la revista EDGE edición española. Escribo esta carta para mostrar mi disgusto ante el recién anunciado retraso de la Playstation 3 en Europa. Ahora resulta que Sony no puede abastecer la demanda de Playstation 3 para su lanzamiento mundial y decide retrasar el lanzamiento Europeo casi 4 meses para que japoneses y americanos puedan gozar de la nueva maquina de Sony. No es que tuviera pensado comprarme una Playstation 3 (y aún dudo que lo haga, ya que su precio prohibitivo y su pobre catálogo de lanzamiento me han echado para atrás) pero encuentro indignante que de nuevo Europa pague los errores de los demás. Cuántas veces más tendremos que ver como nos quedamos atrás en los lanzamientos, o como muchos juegos japoneses son lanzados en America pero ni siquiera se lo plantean en Europa. Lo positivo de ésta decisión de Sony de retrasar el lanzamiento Europeo, es que Xbox 360 tendrá tiempo de ganar aún mas consumidores y de que Wii (si Nintendo no nos da también una sorpresa de mal gusto) pueda celebrar por todo lo alto un muy buen lanzamiento.

Jordi Rodrigo Roma.

Hay tres grandes mercados, el japones, el norteamericano y el europeo pero, de todos ellos, el que más lento en adquirir nuevas tecnologías suele ser el europeo, y además la cantidad de juegos que la gente adquiere por máquina son también pocos. No es una disculpa, que para eso ya están los de Sony, es sólo la constatación de una realidad para todos los fabricantes.

"No creo que *Prey* sea un juego de más de un siete: cuatro puntos mínimos de los juegos que funcionan, dos por ser refrescante y uno por ser entretenido"

He leído en la revista que se pretende contratar "profesionales" españoles para realizar las columnas de opinión y análisis y es algo que me alarma. Posteo en www.vandal.net, donde existe una de las más grandes comunidades de jugadores de habla hispana. La diversidad de gustos y opiniones es enorme. En el número 6 de EDGE, alguien decía que tener redactores españoles no es una búsqueda de patriotismo, sino que responde a las diferencias culturales de nuestro país... ¿Cómo explicaríamos entonces que en los foros de dicha *web* convivan españoles y gente de América Latina? También hay varias cartas que esperan que en nuestro país se desarrolle la *Game Culture*, pero dudo que eso sea posible en un país en el que la gente se compra la "play" porque es la que más se vende o porque es pirateable. Ahora está de moda jugar con la DS y ¡ale!, todos como borregos a comprar una. Opino que EDGE sería perfecta si fuese una traducción íntegra de la versión original inglesa y, aparte, se añadiesen contenidos nacionales pero de calidad. Lo que me parecería un sacrilegio sería españolizar totalmente la revista, ya que las secciones que más disfruto son las tres columnas de opinión fijas de la revista y cuando trata de juegos de antes de Saturn, PSX y N64, ya que en esa época —16 bits— los juegos me hacían disfrutar más que ahora y juegos de C64 y demás, ya que en aquella época yo era demasiado pequeña y, por tanto, desconocía el mundillo; aunque recuerdo que soñaba con conseguir un spectrum de esos que regalaban completando un álbum de chicles).

Miki la Kokiri

Desde la edición española de EDGE seguiremos trabajando porque haya una cultura del videojuego, esperando contar con gente que, de forma continuada, sea capaz de dar opiniones interesantes.

Creo que las buenas revistas se hacen a base de críticas constructivas y os escribo para expresaros las mías. La primera, el análisis de *Prey;* tiene una nota que considero injustificada. No creo que sea un juego de más de un 7: los 4 puntos mínimos de los juegos que, al menos, funcionan. 2 por ser refrescante en algunos aspectos. Y el último por ser entretenido (no una tortura). Pero no creo que dé para más. Es totalmente lineal, casi como un libro escrito, y repetitivo. La diversidad de enemigos es casi nula y el guión, flojo.
La segunda versa sobre vuestra página web. Vamos, sobre la ausencia de ella. No estaría nada mal un *blog* o foro donde los redactores y lectores pudieran tratarse directamente. Ni siquiera tiene porque ser algo parecido al que tiene EDGE UK. Con 6 números en la calle, ya va siendo hora. Por último, sólo me queda felicitaros por ser valientes y apostar por la portada del Nº 6.

Marine.Fran

No siempre estamos en consonancia con las críticas a los juegos, pero intentaremos mantenerlas si el juego lanzado en nuestro país no difiere mucho del comentado en la versión inglesa. En ocasiones hemos realizado comentrios de juegos con cierta antelación sobre la versión inglesa, con mayor o menor acierto, pero con profesionalidad.
Una *web* ha de estar viva para gozar de buena salud y no es precisamente la falta de buenas *webs* de lo que carece el sector de los videojuegos. Cuando saquemos nuestra *web* será interesante y con continuidad en el tiempo.



Tema: cosas que echas de menos

Vidas. No quedan muchas de aquellas hoy en día.
equinox_code

La invencibilidad a corto plazo. Simplemente ya no existe.
Lukeim64

El avance rápido hasta el punto exacto en que la cinta de la demo de Crash te muestra la demo que quieres ver
Superking

Que te atraviese una fila de clavos gigantes de hierro sólo para dejarlos caer en la parte inferior de la pantalla, sin nada más que un contador y una pinta estúpida en tu carita (Sonic) en la que reconoces tu falacia
dynamite-ready

Echo de menos las cajas de juegos de formato único. Ahora todo viene en cajas de DVD, es muy aburrido. ¿Qué pasaría con los juegos de PC de enormes cajas que venían antes? Es imposible que yo sea el único que piense que las cajas DC eran sexy...
Blue Swirl

Realmente los malos diseños de las carátulas que intentan combinar soldados/armas gigantescas/dragones/mujeres con enormes tetas vestidas con casi nada/espadas/magia/monstruos/coches veloces.
PGTips

La música del chip. El Commodore 64 no estaba mal, y el Amiga podía producir algunos sonidos, y sabías que en realidad no se estaban reproduciendo, sino procesando. Qué maravilla.
Stu

Ese sonido que obtienes cuando metes otroa moneda en la máquina. La tecla 5 para los dueños de una MAME.
BoBaB

Echo de menos la época antes de internet cuando, si estabas atascado en un juego, intentabas encontrar la salida por ti mismo, o esperabas a que la siguiente revista sobre juegos saliera y te informara sobre los trucos y consejos para el juego aquél.
Mr Monkey

Sigue ›

EDGE siempre ha destacado por sus preguntas inteligentes, sus comentarios mordaces, una imparcialidad inamovible y una franqueza que a veces roza el insulto; la calidad de sus redactores, las opiniones que vierten sus colaboradores y los contenidos que presentan. La propuesta española sabe todo esto, pero puede emular a su revista madre en muy pocos aspectos. Comencemos con el tema más flagrante: la traducción. Después de seis meses es intolerable que resulte completamente frustrante de leer.

En segundo lugar quiero hacer mención a la tan cacareada adaptación de contenidos. Lo comprendería si estuviéramos hablando de *Famitsu* o *Shonen Jump*. EDGE es británica. ¿En serio hay tanta diferencia de gustos entre los ingleses y los españoles?

Otro detalle que se ha podido apreciar es la puntual falta de equidad para una u otra plataforma, con cambios en las portadas. También podría hablar del recorte que se le metió a la entrevista a Shigeru Miyamoto del nº 2, pero no lo haré, tal vez porque detrás de todo esto se intuye cierto dedo acusador a conocidos colaboradores de la casa.

Con motivo del lanzamiento de *Commandos Strike Force* dedicasteis a Pyro Studios la pagina 19 de vuestro número 1. Seis preguntas. ¿Demasiado poco? Yo creo que sí. Tenemos a nuestro propio gurú, me refiero a Gonzo Suárez, embarcado en una cruzada llamada *The Lord of the Creatures*.

La publicación de la entrevista a James Armstrong sólo puede ser calificada de ridícula. Si os dio tiempo a poner pies de página aclaratorios y modificar el editorial, os daba tiempo a cancelar la entrevista o rehacerla. Las preguntas eran de cajón, nada realmente reseñable. Parecía un panfleto de PSP y PS3. De nuevo no quiero que penséis que acuso a ningún colaboradores.

José Manuel Bringas

Es curioso que la mayoría de tu explicación sobre la apreciación que tienes de la revista ratifique lo que dices en el primer párrafo sobre los comentarios mordaces, la imparcialidad, las opiniones etcétera.
No termino de comprender a lo que te refieres con la entrevista del Sr Miyamoto, ya que no se cortó nada ni se puso más o menos texto que en las otras dos entrevistas.
Además de la entrevista que dices, hicimos un análisis de *Commandos* en el primer número. Por cierto, tiene el máximo de páginas que EDGE ofrece para cualquier juego, incluso el mejor.
Por último, el anuncio del retraso de la PS3 nos pilló en máquinas.



Tema: Aprovecharse de ti

¿A alguien se le ocurre cómo los distribuidores sin escrúpulos pueden ganar dinero a partir de los confiados jugadores ¿Estamos limpiando campos de minas mientras jugamos a *Minesweeper* o pilotando naves con *After Burner?*
freethinker

Me sorprende que nadie se las haya arreglado todavía para soltar un virus a alguno de los grandes MMORPGs para ganar dinero a su costa.
ChopperByrne

Me gusta pensar que cuando juego con *Phoenix Wright* estoy en un caso judicial real. Y luego está Trauma Centre.
ecureuil

Cuando golpeas a Agro en *SotC*, en alguna parte un caballo salvaje se enamora.
Zoom!

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid



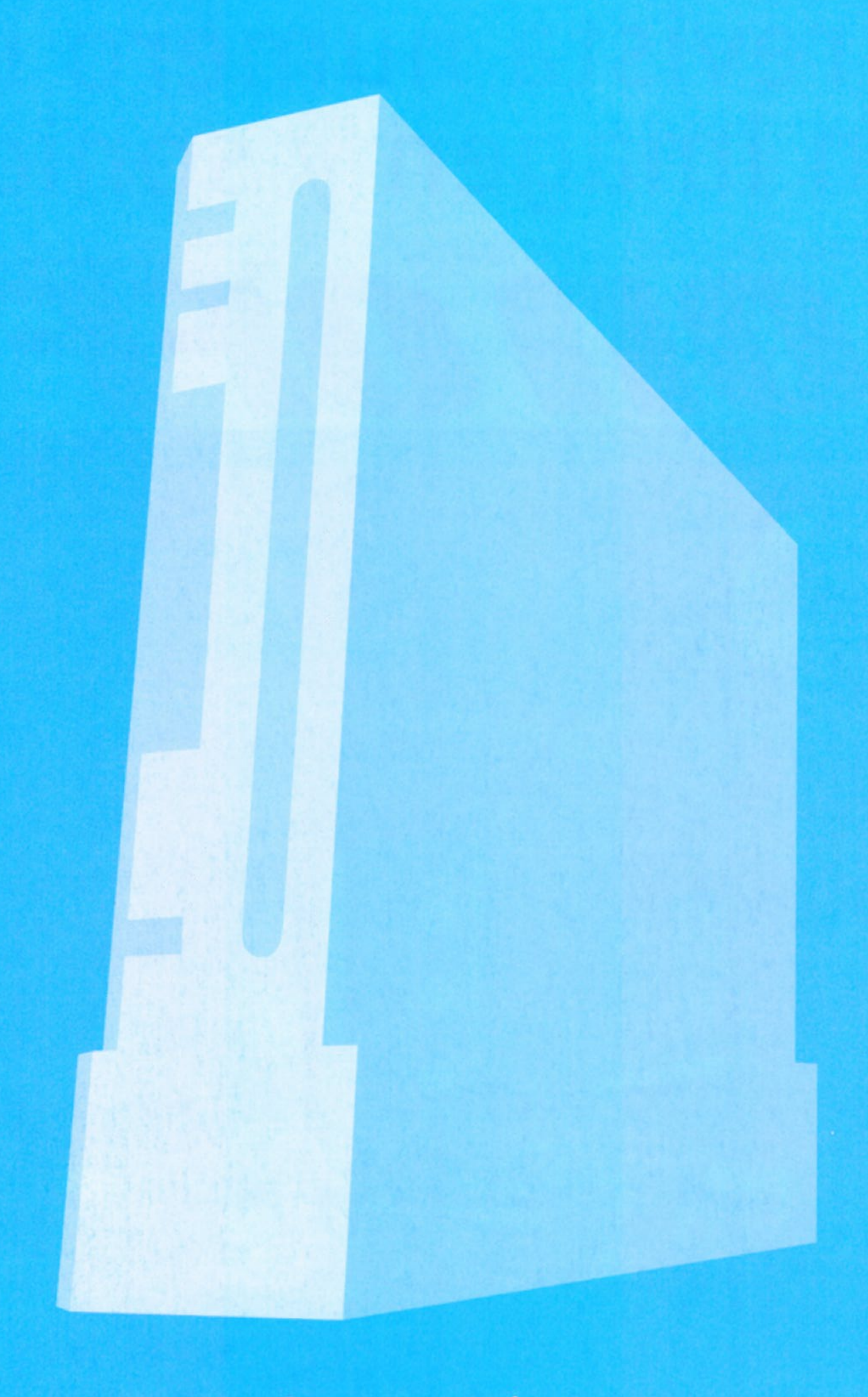








El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge



Próximo número

Edge 8

Rule of Rose, Broken Sword, Company of Heroes, Defcon, Pro Evolution Soccer 6, Scarface y mucho más


La vida es móvil. Móvil es Vodafone.
Sólo con Vodafone live! jugarás con tus "colegas en el bosque", en el autobús o donde quieras
COLEGAS EN EL BOSQUE
NOVIEMBRE 2006
NOKIA
Vodafone live!
vodafone
Vodafone live! con 3G
Nokia 6234
Descárgate en exclusiva en tu móvil Vodafone live! el videojuego "Colegas en el bosque" y utiliza las habilidades acrobáticas de Boog y Elliot para conseguir huir de sus cazadores. Y si aún quieres más podrás disfrutar de imágenes, tonos y vídeos de la película.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Cine
Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar al Menú y navegas gratis sin límites.
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
gameloft
Precio: Videojuego 3€, Imágenes de 1 a 2€, Tonos Polifónicos 1,5€, Tonos Reales 2€, Vídeos 1.5€. Precio de navegación: 50 cénts/conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 cénts/conexión hasta 512 kb. Imp. Ind. no inc. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. © 2006 Sony Pictures Animation, Inc. All rights reserved. © 2006 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. © 2006 Columbia Tristar Marketing Group, Inc. All rights reserved.
vodafone